

PLAYSTATION 2 : LAS PRIMERAS IMAGENES

# SUPERJUEGOS

ANTE ES GANAR

**50** NUEVOS  
JUEGOS  
COMENTADOS

LISTA  
DE EXITOS  
DE LOS

**60**  
MEJORES  
JUEGOS

REGALO  
**SUPER  
TRUCOS**

UN LIBRO DE  
64 PÁGINAS  
CON LOS  
MEJORES  
TRUCOS  
Y PISTAS

CONCURSOS  
**ISS PRO 98  
BUST A  
GROOVE**



**BOMBAZO N64**

**THE LEGEND OF ZELDA:  
OCARINA OF TIME**



La última  
gran obra  
maestra de  
Miyamoto:  
un juego  
que se con-  
vertirá en  
leyenda.

## FIFA 99 EL NUEVO REY DEL DEPORTE

EL FUTBOL Y ELECTRONIC ARTS  
UNEN SUS FUERZAS EN EL JUEGO  
QUE ARRASARA ESTAS NAVIDADES



**NOVEDADES EN  
32 Y 64 BITS**

TOCA 2 ● TOMB RAIDER III ● NBA LIVE 99  
○ G-DARIUS ● CAPCOM GENERATION 2

Nº 79, NOVIEMBRE 1998, 450 PTAS.







E X C L U S I V O   P A R A   N I N T E N D O   6 4



Hyrule, Octubre de 1998

**Señor Shigeru Miyamoto:**

¿Por qué? Díganos ¿por qué nos hace esto?

Usted no se imagina el sufrimiento que representa para nosotros ser los malos. Todos los condenados chavales te insultan, todos quieren matarte.

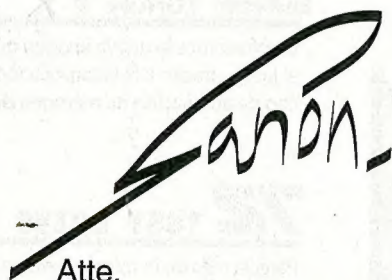
¿Le parece justo tener que aguantar tan desmedida falta de respeto?

Nosotros también tenemos una vida, y que seamos tíos duros no significa que no tengamos corazón.

¿Sabe lo que es tener un trabajo en el que sabes que algún día llegará un aventurerillo vestido de verde y acabará con tu vida? No es fácil, no señor, no es nada fácil.

Sí, lo sabemos, somos increíblemente feos, pero eso no le da derecho a condenarnos a una muerte tan cruda. Claro, usted lanza el juego y ZAS, nuevamente la gloria, pero ¿y con nosotros qué? ¿y nuestras familias?

Ya finalizando le pido en nombre mío y de todos mis compañeros que recapacite y que se comunique con nosotros.

A stylized, handwritten signature in black ink that reads "Ganon". The signature is written with a large, sweeping flourish that starts from the left and curves over the name.

Atte.

Ganon, Jefe General de los Malvados.

**PD.:** Sabemos que tiene buen corazón. Por favor, recapacite y no deje que Zelda sea lanzado en Diciembre.



[www.nintendo.es](http://www.nintendo.es)



## En portada

Si hay un juego que cada año no falta a la cita navideña, ése es la entrega correspondiente al año en curso de FIFA. Su evolución ha sido constante y a mejor, aunque siempre permanecerá en nuestra retina la *ópera prima* de la saga, el primer FIFA de *MEGA DRIVE*. Ahora, casi un lustro más tarde, todo ha evolucionado y los gráficos *bitmap* de antes se han revestido de un entorno poligonal en el que el espectáculo visual es el primer protagonista. Y no sólo eso, porque para ejemplo de otras compañías, el juego ha sido doblado a la perfección por comentaristas de gran prestigio que contribuyen a crear esa cálida atmósfera que se respira en cualquier partido de fútbol real. Estuvimos en Canadá y descubrimos las sorpresas que nos deparará uno que será de los grandes del año.

### Super nuevo

#### 38 CAPCOM GENERATION VOL 2

La saga GHOSTS 'N GOBLINS llega a la segunda recopilación de clásicos de CAPCOM. Legendaria e insultantemente jugable.

## sumario

# 79

#### 40 DESTREZA

Doc, nuestro experto en juanetes y juegos de lucha, os adelanta este *beat 'em-up* inmerso en gigantescos escenarios 3D.

#### 42 GUILTY GEAR

Nuevamente nuestro «redactor pulga» vuelve a analizar un juego de lucha que recuerda mucho a las joyas 2D de CAPCOM.

#### 44 KING OF FIGHTERS KYO

No, esta vez no es un juego de lucha. Los héroes de KOF se han metido en un extraño RPG que incluye partes de *beat 'em-up*.

#### 48 NBA LIVE '99

CHIP & CE, el redactor «rampelpuc», nos cuenta qué nos va a deparar la entrega de estas navidades del clásico de EA.



#### 52 TOMB RAIDER 3

A pesar de ponernos camisetas de licra, no conseguimos ligar con Neil McAndrew... pero sí jugar con sus nuevas aventuras.

#### 56 TUROK 2

Os ofrecemos la nueva imagen que tendrá el juego gracias a la incorporación del cartucho de ampliación de memoria de N64.

#### 72 TEST DRIVE 5

Parecía más de lo mismo, pero en esta entrega, además de conservar el excepcional diseño gráfico, la jugabilidad es genial.



#### REPORTAJE DREAMCAST

Con motivo del lanzamiento en Japón de la bestia de SEGA, NEMESIS os ofrece un interesante adelanto con las últimas noticias.



#### THE L. OF ZELDA: OCARINA OF TIME

Uno de los juegos más esperados, no del año, sino de la década, hace su presentación oficial. El mito cobró una nueva dimensión.



## Secciones

### 28 Reportaje FIFA

R. DREAMER se pasa medio mes en las nubes (y el otro también) surcando los cielos, para traernos información calentita. En esta ocasión fue a Canadá para averiguar todo lo que se sabe del nuevo Fifa 99.



PRESS START

8

NOTICIAS

35

YELLOW FLASHES

152

MANGA ZONE

154

A PIE DE PISTA

155

LINEA DIRECTA



## A fondo

### 84 F1 '98

Si la **Fórmula 1** es tu pasión, la entrega de PSYGNOSIS para este año hará que instintivamente te pongas el casco para jugar.

### 100 MEGAMAN LEGENDS

Un *action-RPG* tridimensional protagonizado por el robotín azul, que al igual que NEMESIS, celebra su décimo cumpleaños.

### 104 POCKET FIGHTER

Un juego de luchadores enanos comentado por un redactor liliputiense. Divertidísimo como sus hermanos mayores.

### 106 DUKE NUKEM: TIME TO KILL

Violencia, sexo, publicitarias gritonas de **SUPER JUEGOS**... lo más *heavy* que hayas visto desde el último *peeling* de MAYERICK.

### 110 BUCK BUMBLE

UBI SOFT pone en un abejorro todo el protagonismo de este juego. Como una nave de un *shoot'em-up*, pero en plan insecto.

### 114 EXTREME G2

PROBE, con la segunda entrega, deja en el olvido al que fue uno de los mejores juegos de conducción de N64. Puro vértigo.

### 118 BUST A GROOVE

La versión **PSX** del legendario «baila, baila pequeña langosta». Un juego que hará bailar hasta al «madero man» NEMESIS.

### 122 NHL '99

«Entetaimen» **CHIP & CE** nos cuenta cómo es el último simulador de hockey sobre hielo que aterriza en el mercado.

### 128 STARSHOT

Plataformas 3D en el que un payaso debe acabar con el dueño del circo de la competencia. Podría llamarse Doc: MY REAL LIFE.



75

SPYRO THE DRAGON

Sorprendente plataformas en 3D en un entorno gráfico majestuoso, que será una de las referencias ineludibles de estos meses.



88

ABE'S EXODUS

El personaje de ODDWORLD inspirado en un *striptease* de De LUCAR, vive la continuación de la odisea que comenzó en el 97.



92

G-DARIUS

Espacio-tiempo, *Final Bosses*, factoría lúdica y demás «palabros» los encontrarás en la *review* que os ha preparado el místico THE ELF.



# SUPERJUEGOS

GRUPO **Z** ZETA

Presidente: Antonio Asensio  
Consejero-Secretario General: Francisco Matosas  
Consejero-Director General: Dalmau Codina  
Consejeros: José Sandemonte y F. Javier López  
Director de Publicaciones: José Oneto  
Asesor de la Presidencia: Carlos Luis Álvarez

Director en funciones: Marcos García Reinoso  
Director de Arte: Tomás Javier Pérez Rosado  
Jefe de Sección: José Luis del Carpio Peris  
Edición: Pepo del Carpio y Marcos García  
Redacción: Juan Carlos Sanz, Bruno Sol Nieto y Fco. Javier Bautista Martín  
Colaboradores: Roberto Serrano Martín, Javier Iturrioz, Lázaro Fernández y Enrique Berrón (tratamiento de imagen)  
Maquetación: Belén Díez-España  
Sistemas Informáticos: Paloma Rollán  
Secretaría de redacción: María de Frutos  
Dirección: C/O'Donnell, 12, 1º, 28009 Madrid  
Teléfono: 91 586 33 00  
E-Mail: superjuegos@mad.servicom.es

## DIVISION DE REVISTAS Y SERVICIOS

Consejero Delegado: Dalmau Codina  
Subdirector General: José Luis García  
Director de Mensuales y Proyectos:  
Damián García Puig  
Director Comercial: Carlos Ramos Pajares

Edita: EDICIONES REUNIDAS S.A.  
Director Gerente: Mariano Bartivas  
Director de Producción: Javier Serrano  
Director Económico: Félix P. Trujillo  
Director Financiero: Ignacio García  
Jefa de Personal: Marily Angel  
Suscripciones: Charo Muñoz  
Tel.: 91 586 33 53/52 De 9-14 y 16-18 h.  
Producción: Angel Aranda (jefe)

## PUBLICIDAD Y MARKETING

Director de Publicidad División Revistas:  
Julián Poveda  
Director de Publicidad en Cataluña:  
Francisco Blanco  
Directora de Publicidad Internacional: Gema Arcas  
Directora de Marketing: Marisa Casas

## DELEGACIONES EN ESPAÑA

Centro: Mar Lumbreras, C/O'Donnell, 12,  
28009 Madrid. Teléfono: 91 586 33 00. Fax: (91) 586 35 63  
Cataluña y Baleares: Bailén, 84, 08009 Barcelona.  
Teléfono: (93) 484 66 00. Fax: (93) 265 37 28  
Levante: Javier Burgos. Embajador Vich 3, 2º D.  
46002 Valencia. Teléfono: (96) 352 68 36  
Fax: (96) 352 59 30  
Sur: Mariola Ortiz. Hernando Colón 2, 2º.  
41004 Sevilla. Teléfono: (95) 421 73 33  
Fax: (95) 421 77 11

## DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO

Alemania: Karl Grünmeier. Munich. Tel.: 89 453 04 20  
Benelux: Lennart Axe. Bruselas. Tel.: 2 375 29 46  
Estados Unidos: Publicitas/Globe Media. New York.  
Tel.: 212 599 50 57. Fax: 212 599 82 98/82 99  
Francia: M.S.I. Elizabeth Offergeld. Paris. Tel.: 1 46 43 79 00  
Gran Bretaña: Greg Corbett. Londres. Tel.: 71 836 76 01  
Italia: Studio E. Missoni. Milán. Tel.: 39 2 33 61 15 91  
Países Nórdicos: Lennart Axe & Associates. Halmstad.  
Tel.: 46 35 12 59 26  
Portugal: Paulo Andrade. Lisboa. Tel.: 351 1 388 31 76  
Suiza: Intermag AG. Basel. Tel.: 41 61 275 46 09  
Japón: Nikkai Int. CRC. Tokyo. Tel.: 81 3 32 93 27 59

Fotomecánica: GIGA. C/ Julián Camarillo, 26, 28037 Madrid  
Impresión y encuadernación: Altair-Quebecor. Ctra. N-IV  
a Seseña Km. 2,700. Seseña (Toledo)

Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. Bailén 84  
08009 Barcelona. Teléfono: (93) 484 66 34  
Distribuidores exclusivos para la República Mexicana  
y Centro América: Grupo Editorial Z Zeta, S.A. de C.V.  
y Ediciones y Publicaciones Z, S.A. de C.V.  
Distribución en Argentina: Brihet e Hijos S. A.  
(capital), Bertran S. A. C. (interior)

Precios para Canarias, Ceuta y Melilla:  
395 pesetas (incluido transporte)  
Depósito legal: B. 17.209-92  
Printed in Spain

# press start

Estábamos a punto de desembarcar en las playas de Jobymandía cuando el Sargento Marlon Breras nos dió nuevas ordenes. En vez de «canear» al enemigo, ahora debíamos rescatar a un tal SJ del Séptimo de Redacción de O'Donnell. Por lo visto, sus tres hermanos tenían buena reputación en el sector. SJ no podía correr la misma suerte.

## SALVAD AL RE



1 Al ver la foto, alguno maldecirá la guerra por sus terribles efectos en las personas. No se equivoquen, éstos ya eran así por obra de la madre naturaleza.

2 El soldado Doc es así. Le pones un casco, le metes en una cajita, haces «romrom» con la boca y ya se cree que lleva el tanque del jefe. Además de enano, simplón.

3 Algún día sabrán que la grapadora y el soporte del celo realmente no tienen línea. Mientras, ellos siguen poniendo conferencias y conferencias al frente.

4 Crear una tropa mezclando distintas razas no fue una buena idea. Los batusi (el rapado oscuroito) y los árabes andan siempre a la gresca entre ellos.

5 Aunque con pocos medios y un aspecto casi irrisorio, la Brigada Motorizada de la Línea Máyeriz siempre está al pie del cañón y haciendo cráteres.

6 Malpagada, malvestida, maldormida, malformada, maldiciente y maliciosa, la tropa en ocasiones se rebela contra el mando y exigen cabezas.



**D**ispuestos a todo, llegamos a primeras horas de la mañana a la redacción. El aspecto era desolador. Parecía que dentro de aquellas cuatro paredes se había librado una de las mayores y más salvajes batallas de la historia de la prensa española. Papeles por todos lados, ceniceros rebosantes, ropa interior de dudoso gusto y otros cientos de desastres, hacían pensar que allí no habría nadie con vida. Tras diez interminables minutos logramos abrirnos paso hasta el interior de la redacción y allí encontramos a la tropa en plena faena. Aquellos hombres parecían salidos (quizá más de uno lo estaba) de la serie Los Horrores de la Guerra de Goya, y resultó complicado sacarles cualquier información del redactor SJ. Cuando por fin lo hallamos, ya era demasiado tarde para aquel pobre diablillo. Desde hace meses, SJ era uno más de estos locos y, lo más triste, estaba feliz de serlo.

## REDACTOR SJ



## Editorial

El mes que viene, todos los que os acerquéis al stand 6030 en el pabellón 6 del SIMO, podréis conocer a los que mes a mes hacemos **SUPER JUEGOS**. Si alguno de vosotros decide suscribirse, recibirá una «cálida» sorpresa.

**MARCOS GARCIA**



## ¿EL PRECIO JUSTO?

Cada vez que se aumenta de precio de la revista, se nos antoja complicado el exponer las razones que nos han llevado a ello, y hacerlo comprensible y justificable. En primer lugar, y como muchos sabréis, los gastos de todo lo que conlleva la producción de **SUPER JUEGOS** no se quedan estancados, y poco a poco tenemos que ir trasladando ese aumento de los costes de elaboración. Pero si mantuviéramos el precio, con la consiguiente disminución de la calidad de la revista, sería como cavarnos nuestra propia tumba, ya que lo que para nosotros es sagrado, y lo que consideramos el punto fuerte de la revista, es el rigor y la dedicación de la que hacemos gala. Comentar juegos concienzudamente, poder dedicar un redactor un mes completo al estudio de un título especial para poder mostraros tanto gráficamente como en contenidos todo lo que encierra, lo hemos tomado por bandera, y creemos que es, sinceramente, lo que nos hace diferentes. El disminuir todo esto en pro de un mantenimiento de los precios, sería como traicionarnos a todos, y creemos que ese esfuerzo económico mensual del que somos plenamente conscientes vale lo que cuesta tener los lectores mejor informados de **España**.



# noticias

¡Ah el Otoño! Cuán hermoso es y cuán nostálgicos nos deja. Las hojas caen de las temblorosas ramas para acompañarnos en nuestros solitarios pasos a través de frías y desiertas calles. El susurro del viento trae consigo buenas nuevas para los caminantes y para los que sentados esperan las novedades de consola. La Navidad, ya se sabe, está a un tiro de piedra.

## COMPAÑÍAS

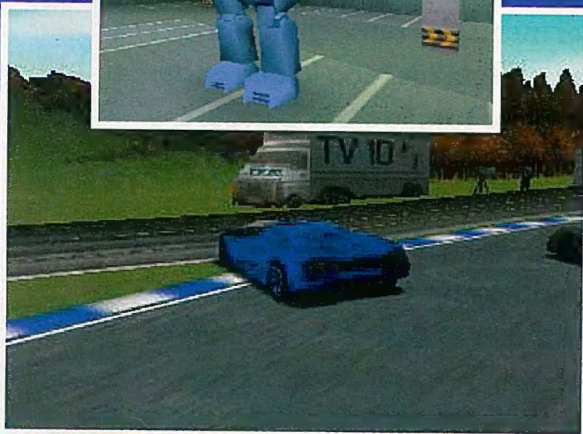
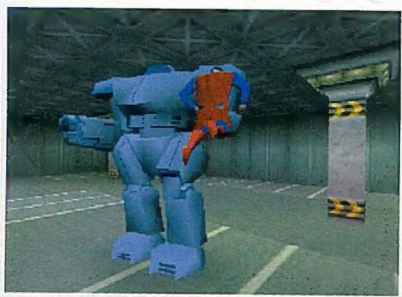


### GREMLIN VUELVE A ESCENA CON UNAS CUANTAS NOVEDADES

Tras un tiempo de relax en el que apenas hemos sabido nada de ella, la compañía británica parece haber tomado nuevos bríos. A lo largo de los próximos meses, y gracias a la nueva distribución a cargo de INFOGRAMES, podremos ver en **España** unas cuantas novedades de GREMLIN para **NINTENDO 64** y **PLAYSTATION**. Los primeros en llegar, ambos para **PLAYSTATION**, serán el excelente simulador golfístico ACTUA GOLF 3, cuya segunda parte no salió en **España**, y el extraordinario

y súper realista juego de billar Pool. Cambiando por completo de género, y ya para **NINTENDO 64**, lanzarán el esperado BODY HARVEST, un alucinante y divertidísimo juego de acción en el que podremos utilizar más de cien vehículos y artefactos bélicos.

## COMPAÑÍAS



### TITUS ULTIMA ROADSTERS'98 Y SUPERMAN

La compañía francesa TITUS, una de las pioneras en programación de videojuegos en **Europa**, está ultimando los que serán sus próximos lanzamientos para **NINTENDO 64**. El primero será **SUPERMAN**, una alucinante aventura en 3D protagonizada por el súper héroe de DC COMICS, en el que se mezclan elementos típicos de las aventuras gráficas con toda la acción de un beat 'em-up. El otro será **ROADSTERS '98**, un juego de conducción con una calidad gráfica extraordinaria y una jugabilidad de recreativa. **ROADSTERS '98** también contará en un futuro con una entrega para **GAME BOY**.

## TIENDAS

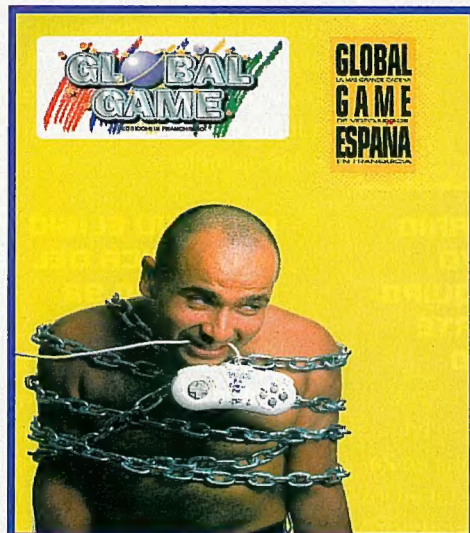


### CENTRO MAIL DE MOSTOLES DARA EL GOLPE CON TEKKEN 3

Durante los días 31 de Octubre y 7 de Noviembre, en el CENTRO MAIL de **Móstoles**, podréis participar en un concurso con **TEKKEN 3** como protagonista. Los mejores del campeonato podrán obtener premios de hasta 20.000 pesetas para comprar, en dicho CENTRO MAIL, aquello que deseen. No es necesaria inscripción previa. Los que quieran informarse de todos los detalles de esta competición sólo tienen que llamar al teléfono 91 617 11 15 en horario de oficinas.



## TIENDAS



### LA FRANQUICIA GLOBAL GAME ATERRIZA EN NUESTRO PAÍS

La cadena de franquicias de videojuegos más grande del continente, GLOBAL GAME EUROPE, abrirá durante los próximos 4 meses más de 15 tiendas en nuestro país. GLOBAL GAME España, con sede en Valencia, ofrecerá en sus puntos de venta todos los videojuegos y diferentes sistemas de consolas, así como un amplio catálogo de programas para ordenador. Desde aquí, les damos la bienvenida a España.

## COMPAÑIAS

### ELECTRONIC ARTS DA EL GOLPE Y SE LO MONTA DE CINE

La compañía norteamericana ELECTRONIC ARTS vuelve a la escena con dos juegos que seguro dan mucho que hablar en los próximos meses. El primero de ellos es KNOCKOUT KINGS, el que para muchos es el mejor juego de boxeo de toda la historia, que contará con la presencia de monstruos del ring como Oscar de la Hoya, Holyfield o Foreman. El otro título será la versión libre para PLAYSTATION de la película que está arrasando en todo el mundo, PEQUEÑOS GUERREROS.



## EVENTOS VARIOS

### PRIMERA FERIA DEL VIDEOJUEGO EN SABADELL

Esta primera edición de la FERIA del Videojuego de Sabadell, organizada por el Club Hackers de Sabadell y que contará con la colaboración especial de las compañías SONY, NINTENDO, ELECTRONIC ARTS y VIRGIN INTERACTIVE, se celebrará los próximos días 28 y 29 de este mes de Noviembre en el Local «Casa Pere Quart» del Ayuntamiento

de dicha ciudad. En estas jornadas abiertas al público, los asistentes podrán participar en diferentes torneos con juegos como TEKKEN 3, MARVEL VS STREET FIGHTERS o WORLD GRAND PRIX y asistir a la presentación de títulos como THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME, FIFA '99 y todas las novedades de SONY y VIRGIN. Los premios de los concursos ascienden a más de medio millón, pero también habrá sorteos. El horario será desde las 10:00 a las 14 horas, y por la tarde de las 17:00 a las 21:00 horas. Para más información, llamad de 4 a 7 al teléfono 93 725 18 28 y preguntad por Santiago.

# SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

## CONVOCA EL GRAN CONCURSO

GRABA TU PUNTUACION EN TU MEMORY CARD. LLAMA AL 906 333 888 Y, SI ERES EL MEJOR, GANARAS UN FIN DE SEMANA EN LONDRES PARA DOS PERSONAS (VIAJE Y ALOJAMIENTO INCLUIDOS) Y PARTICIPARAS EN EL TORNEO EUROPEO DE TEKKEN 3

**MODO DE JUEGO TEKKEN FORCE**  
Concurso válido hasta el 15 de Noviembre de 1.998



**BASES**

1. Para participar en esta promoción debes tener más de 18 años, o en su defecto, tener la autorización expresa de tus padres o tutores.
2. El coste máximo de la llamada es de 75 pts/minuto.
3. Para verificar tu puntuación deberás facilitarnos, cuando te lo pidamos, una tarjeta de memoria con la grabación de la partida.
4. Solamente se admitirán puntuaciones obtenidas con la versión PAL del juego.
5. El premio es un fin de semana en Londres para dos personas (viaje y alojamiento incluidos).



PlayStation

namco

PlayStation and PlayStation are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Tekken 3 © S. 1994 1995 1996 1998 NAMCO LTD. All rights reserved. Namco is a registered trademark of NAMCO LTD.





## NOTICIAS GRUPO ZETA

### SONIMAG ADELANTA LA REVOLUCION DEL OCIO MULTIMEDIA DEL FUTURO

En un acto celebrado el pasado día 16 de Septiembre en **Barcelona** para los medios de comunicación, con motivo de la recién clausurada edición de **Sonimag 98**, el presidente de **GRUPO ZETA** y de **Sonimag**, el Señor Don **Antonio Asensio**, se mostró satisfecho de los logros de la edición número 36 del **Salón Internacional de la Electrónica de Consumo** y destacó la importancia del certamen como avanzadilla de la tecnología que está por venir: el ocio multimedia. **Asensio** señaló que «estamos apenas en el comienzo de una nueva era. Las posibilidades que se abren en el futuro en este campo son tan infinitas como aún poco conocidas». El presidente de **Sonimag** atribuyó la expectación de público a que «no siempre se tiene la posibilidad de visitar el presente y el futuro y, además, verlo y escucharlo». Igualmente, señaló que la trayectoria de **Sonimag** con-

firma que el certamen «continúa consolidándose como el primer salón del sector porque es una auténtica plataforma comercial, de diálogo y reflexión para comprobar por dónde pasa el momento actual de la electrónica de consumo en nuestro país y conocer el grado de aceptación y absorción de la demanda». De hecho, la muestra ha servido para el que podría ser el lanzamiento definitivo en **España** del **DVD** (*Digital Versatile Disc*). Los principales fabricantes de *software* y *hardware* han elegido el salón para presentar de forma unitaria el nuevo formato, del que se publicarán próximamente en nuestro país un centenar de títulos, según anunciaron los distribuidores de películas más importantes. Con respecto al tema de **DVD** y el videojuego, en la actualidad ya hay varias compañías programando los primeros títulos en este sistema.



### EL BISEMANARIO DEPORTIVO ARAGONES «EQUIPO» SE CONVIERTE EN DIARIO

El periódico deportivo **EQUIPO**, del **GRUPO ZETA**, que se editaba dos veces por semana en **Zaragoza**, ha pasado a estar en los quioscos con periodicidad diaria y ha estrenado, también, nuevo diseño. El éxito obtenido por **EQUIPO** desde su incorporación al **GRUPO ZETA**, en el otoño de 1997, unido al hecho de que no existe en **Aragón** ningún diario deportivo regional, como sucede en otras comunidades españolas, ha llevado al **GRUPO ZETA** a apostar por la conversión en diario de cabecera, nacido como semanario en 1993. **EQUIPO** es el décimo diario de la cadena del **GRUPO ZETA**, que encabeza **EL PERIODICO DE CATALUNYA**. La tirada inicial es de 18.000 ejempla-

res, con previsiones de estabilizarla en unos 10.000. Con carácter regional, con un gran acento en la información del deporte aragonés, el nuevo diario centra sus contenidos sobre todo en el **Real Zaragoza**, aunque también cubre extensamente toda la actualidad del deporte regional y nacional. Según cifras de OJD, **EQUIPO** alcanzó de Julio de 1996 a Junio de 1997 una difusión de 8.406 ejemplares.

### INTERVIU ELIGIO A LA CHICA DEL VERANO 98

En una multitudinaria fiesta celebrada en la discoteca **Pachá** de **Madrid**, **INTERVIU** eligió a la **Chica del Verano 98**. La ganadora de esta edición fue la bellísima boliviana **Latife Kalaf**, de 21 años, y el segundo y tercer puesto recayeron, respectivamente, en **Myriam García Brito**, de **Tenerife**, y en la barcelonesa **Noelia Becerril**. La vencedora, que una semana después ocupó la portada de **INTERVIU**, obtuvo un premio de un millón de pesetas.



### CAMBIOS DE DIRECTOR EN DOS DIARIOS DEL GRUPO ZETA

El 14 de Septiembre **José Higuero Manzano** fue nombrado director del diario **CORDOBA** por el consejo de administración de la empresa editora, **DIARIO DE CORDOBA, S.A.** -gestionada por el **GRUPO ZETA**-, en sustitución de **Antonio Ramos Espejo**, quien dirigió el rotativo a lo largo de los últimos 13 años. A su vez, para reemplazar a **José Higuero** en la dirección de **EL PERIODICO DE EXTREMADURA**, cargo que ocupaba anteriormente, el consejo eligió a **Nieves Moreno Horrillo**, hasta entonces jefe de redacción de este diario en **Mérida**. **Nieves Moreno Horrillo**, natural de **Villanueva de la Serena**, lleva ligada a **EL PERIODICO DE EXTREMADURA** desde 1986 desempeñando la responsabilidad de distintas delegaciones del diario.





Copyright © 2011, John Wiley & Sons, Inc. All rights reserved. No part of this publication may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted, in any form or by any means, electronic, mechanical, photocopying, recording, scanning, or otherwise, except as may be permitted in writing by John Wiley & Sons, Inc. This publication is intended to provide accurate and authoritative information in regard to the subject matter covered. It is sold with the understanding that the publisher is not engaged in rendering legal, accounting, or other professional service. If legal advice or other expert assistance is required, the services of a competent professional person should be sought. This publication is printed on acid-free paper.



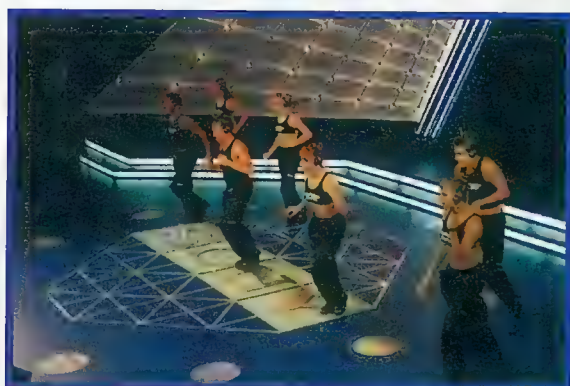
SONIMAG '98

## LA TECNOLOGIA FUE LA REINA EN BARCELONA

Entre el pasado 3 y 11 de Octubre, la Ciudad Condal vivió la edición Nº36 del **Salón Internacional de la Electrónica de Consumo**. El certamen estuvo marcado por el despegue del **DVD** como inminente sustituto del vídeo doméstico, la participación de importantes empresas del sector como PIONEER, PHILIPS, KENWOOD o JVC, sin olvidar el gigantesco pabellón de SONY. En él se podría encontrar la última generación de **TV TRINITRON**, un espectáculo musical en torno al **MiniDisc**, así como un área de expositores de **PLAYSTATION** con las últimas novedades.



El **GRUPO ZETA** estuvo representado por un gran stand, en el que se amontonaba el público intentando conseguir números de **SUPER JUEGOS**. Abajo podéis ver un pequeño extracto del número musical del pabellón de SONY, que giraba en torno a la promoción del **MiniDisc** (por favor, hagan el favor de regalarnos un par de ellos... o tres).



El stand de **DVD** estaba habitado por actores de las películas más importantes de cada compañía (tras aguantar una docena de horas a los comerciales, éstos nos obsequiaron con un **DVD** de teflón, muy útil para asar costillas). Abajo, **THE ELF** posa con uno de sus **MiniDisc**, el que contiene toda la discografía de **Patxi Andión**.





# DIRECTO AL ARO

EA SPORTS NBA LIVE 99



Edita y distribuye **ELECTRONIC ARTS SOFTWARE**. Edificio Arcade, Rufino González, 1.ª planta, Local 2, 28037 Madrid. Tel. 91 304 70 91 Fax 91 754 52 65  
TELÉFONO **SERVICIO DE ATENCIÓN AL CLIENTE: 91 754 55 40**

© 1998 Electronic Arts, EA SPORTS, "It's in the game, it's in the game" y el logo de EA SPORTS, son marcas o marcas registradas de Electronic Arts en los Estados Unidos y/o otros países. Reservados todos los derechos. La NBA y los símbolos individuales de los equipos de la NBA usados en este producto son marcas comerciales, diseños con derechos de autor y otras formas de propiedad intelectual de NBA Properties, Inc. y sus respectivos equipos, y no pueden usarse, total ni parcialmente, sin el consentimiento previo escrito de NBA Properties, Inc. © 1998 NBA Properties, Inc. Reservados todos los derechos. PlayStation, PC CD y Nintendo 64 son marcas registradas de Sony Computer Entertainment Inc.



# noticias



## FORMULA 1 98

OFFICIALLY LICENSED GAME

### LA VELOCIDAD PUESTA AL LIMITE POR PSYGNOSIS

Dentro del catálogo que ha presentado la compañía inglesa para estas Navidades, uno de los productos más esperados, sobre todo por los aficionados al automovilismo, es **FORMULA 1'98**. Esta última entrega ha sufrido cambios considerables. Además de cambiar de creadores (BIZARRE fue la encargada de dar vida a esta saga, y ahora han pasado el testigo a VISUAL SCIENCES), el juego incluye más modos de juego, más cámaras, nuevos detalles y la licencia oficial de la FIA.



PSYGNOSIS presentó el nuevo título de la saga **FORMULA 1** en las nubladas tierras escocesas. Tras visitar las oficinas de VISUAL SCIENCES en Dundee, tuvimos el privilegio de descansar en este fantástico hotel situado en las afueras de la histórica ciudad de Edimburgo.

### EL NUEVO EQUIPO DE PROGRAMACION

VISUAL SCIENCES LTD. es el grupo encargado de dar vida a la nueva entrega de **FORMULA 1'98**. Esta compañía, fundada en 1993 por el creador del **LEMMINGS** para PC, cuenta en la actualidad con 30 personas. Desde sus oficinas en Escocia, VISUAL



SCIENCES se ha especializado en crear juegos para varias plataformas gracias a Visos, un sistema operativo desarrollado por ellos que les permite realizar dicho proceso aprovechando el hardware de cada sistema al máximo y con resultados increíbles. Entre sus «criaturas» encontramos conversiones para **PLAYSTATION** como **MYST** o **GRAND THEFT AUTO**.



VISUAL SCIENCES



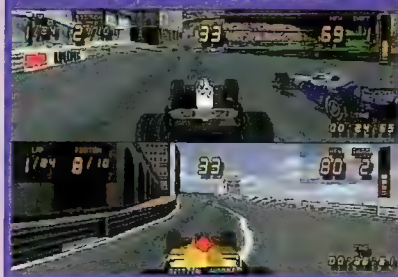
## LAS NOVEDADES DE FORMULA 1'98 AL DESCUBIERTO

El primer contacto con el juego nos desvela que el campo de visión es ahora mucho más amplio. Para conseguirlo, VISUAL SCIENCES ha creado los fondos en baja resolución para ampliar la profundidad de campo. El resto del escenario se encuentra en alta resolución, con una calidad y un detalle que han conseguido superar a sus antecesores con nueve cámaras diferentes para comprobarlo. **FORMULA 1'98** también cuenta con nuevas animaciones. La más significativa es la entrada a boxes. Ahora podremos contemplar con toda claridad como los mecánicos ponen nuestro vehículo a punto. Muchos son simples deta-

### LAS CAMARAS

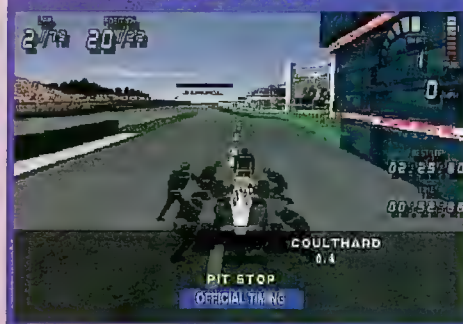


### 4 JUGADORES



lles, pero que se dan en la realidad y no estaban presentes en la edición anterior. Como cuando contemplamos el casco del piloto moverse por la inercia en las curvas o, en la vista interior, las ruedas se quedan pegadas al firme tras un frenazo. Entre los modos de juego encontramos dos novedades importantes. La primera es el *Arcade Mode Challenge*, que te pondrá en diferentes situaciones al límite. Por ejemplo, empezar en la posición 16 de una carrera empezada y tener que acabar primero. Y la segunda, un sorprendente modo para cuatro jugadores al que se accede conectando con un cable link dos consolas, cada una con dos competidores en pantalla. Finalmente, nos gustaría reseñar que **FORMULA 1'98** es compatible con Dual Shock y NeG-Con Pad.

### LOS PITS



### EN LA FACTORIA WILLIAMS

Como ha sucedido con sus predecesores, **F1 98** también cuenta con la licencia oficial de la **FIA** para incluir todas las escuderías con sus correspondientes coches y pilotos de la presente temporada. Entre ellas, no podía faltar la que más éxitos ha obtenido en la última década y cuya factoría pudi-



mos visitar gracias a PSYGNOSIS. Nelson Piquet, Alain Prost y Damon Hill han competido con WILLIAMS, y en la actualidad Jaques Villeneuve continúa dándoles éxitos.

### COMENTARIOS EN CASTELLANO

Uno de los aspectos que más cambios ha sufrido, sin duda, son los comentarios del juego. Todas las carreras serán retransmitidas por dos comentaristas. En la versión española correrán a cargo de **Balba Camino**, conocida piloto española, y **Jaime Sornosa**, que fue campeón de Fórmula Clásicos de España.





# noticias

## SEGA DREAMCAST

### PRIMER ALUVION DE TITULOS PARA DREAMCAST

El lanzamiento de la nueva y flamante consola de SEGA ya es toda una realidad. El próximo 27 de Noviembre, **DREAMCAST** verá la luz en las tiendas niponas al precio de 29.800¥, incorporando además de la consola y un man-

do, un modem de 33.600 bps y el software de navegación DREAM PASSPORT. Se estima que en los próximos seis meses, **DREAMCAST** contará ya con un catálogo de 30 juegos. En estas páginas os ofrecemos un primer avance de algunos de ellos, además de una lista detallada de futuros lanzamientos, todos ellos para el mercado japonés. El precio de los juegos en Japón será de 5800¥.



## SEGA RALLY 2

Uno de los títulos más esperados del catálogo de **DREAMCAST**, es sin lugar a dudas **SEGA RALLY 2**. Superando incluso a la recreativa original, la versión doméstica incluirá diez circuitos (con trazados del primer **SEGA RALLY**, de la **COM-OP** de **SEGA RALLY 2** y otros nuevos), y diez coches para elegir.



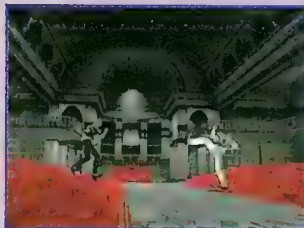
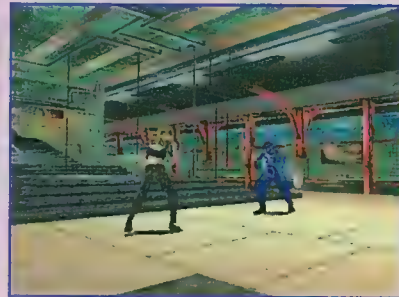
## LANZAMIENTOS DESDE NOVIEMBRE DEL 98 A MARZO DEL 99

- **GODZILLA GENERATIONS** - (SEGA ENT.) - Acción
- **SEGA RALLY 2** - (SEGA ENT.) - Carreras
- **VIRTUA FIGHTER 3** - (SEGA ENT.) - Lucha
- **PEN PEN TRIATHLON** - (GENERAL ENT.) - Carreras/Action
- **JULY** - (FORTYFIVE) - Suspense
- **BLUE STINGER** - (SEGA ENT.) - Aventura
- **GEIST FORCE** - (SEGA ENT.) - Shoot'em-up
- **SONIC ADVENTURE** - (SEGA ENT.) - Acción 3D / Aventura
- **MANKIND'S FINAL BATTLE** - (IMAGINEER) - Shoot'em-up
- **SHINKI SEKAI EVOLUTION** - (SEGA ENT./ESP/STIN) - RPG
- **SEVENTH CROSS** - (NIHON DENKI HOME ELECTRON) - Simulation/RPG
- **MONACO GRAND PRIX RACING SIMULATION** - (UBI SOFT) - Carreras
- **CLIMAX LANDERS** - (SEGA ENT./CLIMAX) - RPG
- **AERODANCING** - (CSK SOGO KENKYUJO) - Simulador Aéreo
- **DIGITAL HORSE RACING NEWSPAPER** - (SHOUJI SYSTEMS) - Simulación
- **GET BASS** - (SEGA ENT.) - Simulador de Pesca
- **TO THE NORTH WHITE ILLUMINATION** - (HUDSON) - Travel Communication
- **COOL BOARDERS** - (UEP SYSTEM) - Simulador de Snowboard
- **MAH JONG** - (KAGA TECH/NAXAT SOFT) - Simulador de Mah-jong
- **PUYO PUYON** - (COMPILE) - Puzzle
- **GREAT BUGGY** - (CSK SOGO KENKYUJO) - Carreras
- **CHO-HAMARU GOLF** - (SEGA ENT.) - Simulador de Golf

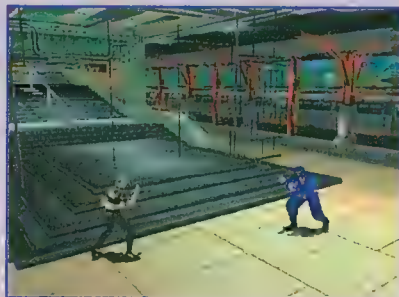


## VIRTUA FIGHTER 3tb

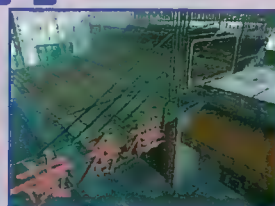
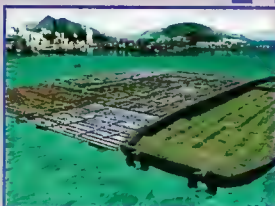
Aunque permanece aún en proceso de desarrollo, SEGA ya ha adelantado algunos aspectos de la conversión a **DREAMCAST** de la última versión para recreativa de VF3 llamada **VIRTUA FIGHTER 3tb**. Las últimas siglas corresponden a *team battle*, y es que el juego permite formar equipos de hasta tres luchadores. Cancelada la versión para **SATURN**, los fans de VF ponen todas sus esperanzas en esta entrega.



Está previsto que **VF 3tb** vea la luz a finales de año, ya que la popularidad de esta saga puede ser un auténtico revulsivo para las ventas.



### E'S'C'E'N'A'R'I'O'S



### ALGUNOS DE LOS LANZAMIENTOS PARA EL 99

- **BIO HAZARD CODE VERONICA** - CAPCOM (Survival Horror)
- **MONSTER BREED** - (NEC INTERCHANNEL) - Simulación
- **MERCURIUS PRETTY** - (NEC INTERCHANNEL) - Simulación
- **POWER STONE** - (CAPCOM) - Lucha
- **HIRYU NO KEN RETSUDEN** - (CULTURE BRAIN) - Lucha
- **CRACK 2** - (SIEG) - Simulación
- **NIJIRO TENSHI** - (JAPAN CORPORATION) - Simulación
- **AKIHABARA DENNO GUMI PATA PIES!** - (SEGA ENT.) - Simulación
- **GIANT SLAM J. N. PRO WRESTLING AT THE NIPPON BUDOKAN** - (SEGA) - Lucha
- **DENNO SENKI VIRTUAL ON ORATORIO TANGRAM** - (SEGA ENT.) - Simul/Lucha
- **PROJECT BERKELEY** - (SEGA ENT.) - RPG
- **Let's Make a Professional Soccer Club!** - (Sega Ent) - Sim. de Fútbol
- **Let's Make a Professional Baseball Team!** - (Sega Ent.) - Sim. Baseball
- **Entertainment Golf** - (Botton Up) - Simulador de Golf
- **Gundam** - (Bandai) - Género sin determinar.
- **Harukaze Sentai V Force 2** - (Bing Kids) - Simulador/RPG
- **Elemental Gimmick Gear** - (Hudson) - Acción RPG
- **E.E.G. Ohzuno** - (Bottom Up) - Simulador de Sumo
- **D's Dining Table 2** - (Warp) - Aventura
- **Shienryu 2** - (Warashi) - Shoot'em Up
- **Dynamite Robo** - (Warashi) - Acción
- **Sankoshi** - (Sega/Game Arts) - War Game



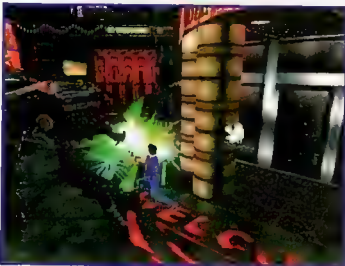
### BLUE STINGER

Desarrollado por CLIMAX, creadores de DARK SAVIOR y LANDSTALKER, BLUE STINGER es una explosiva combinación de aventura y ar-

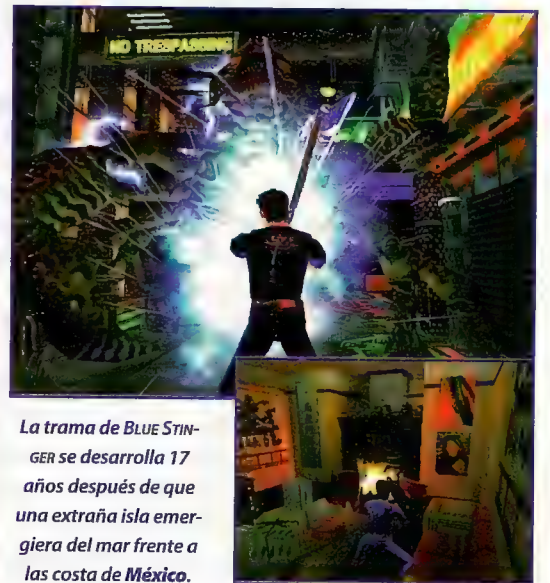
cade, en la que exploraremos una misteriosa isla con 230 localizaciones. Fecha prevista de lanzamiento: 3 de Diciembre.



Lo más llamativo de BLUE STINGER es sin duda el grado de detalle de los escenarios, sobre todo en los carteles publicitarios.



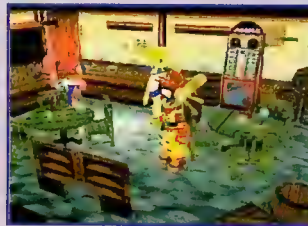
Las 230 localizaciones que recoge el juego incluyen clubs, bares, salones recreativos... Todo perfectamente destructible.



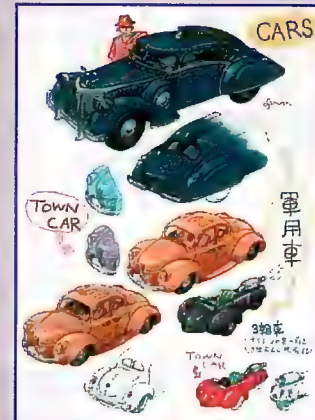
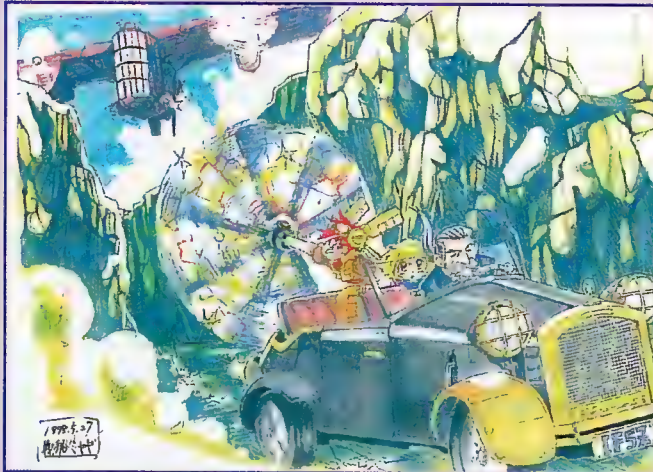
La trama de BLUE STINGER se desarrolla 17 años después de que una extraña isla emergiera del mar frente a las costa de México.



## SHINKI SEKAI EVOLUTION



La propia SEGA, en conjunción con ESP y STING, produce este soberbio RPG en el que se dan cita civilizaciones perdidas y maquinaria años 30. En la más pura tradición de los *Dungeon RPG*, *EVOLUTION* se desarrolla dentro de mazmorras y pasadizos, tronchando mediante magias todo tipo de fauna fantástica. Saldrá a la venta el 23 de Diciembre.



Sus impresionantes gráficos (ojo a los combates) hacen de *SHINKI SEKAI EVOLUTION* uno de los títulos más esperados para DREAMCAST. Otra cosa es que pueda llegar al mercado europeo, pero la esperanza, afortunadamente, nunca se pierde.





# noticias

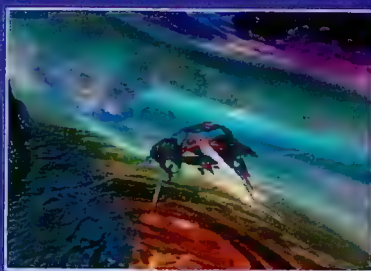
## JULY

Situado en Julio del 99, el argumento de esta aventura cinemática de SEGA gira en torno a una de las profecías de Nostradamus, con el mundo completamente en ruinas. Aunque provisional, el 27 de Noviembre parece ser la fecha de lanzamiento.

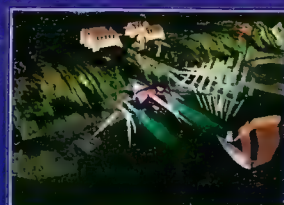
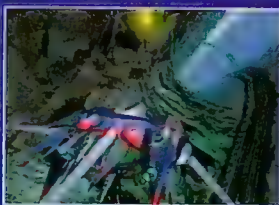


## SEGA DREAMCAST

### GEIST FORCE



Poco se sabe todavía de este shoot'em-up al más puro estilo GALAXY FORCE II, salvo por unos cuantos videos y unas pocas imágenes. Producido por SEGA, estas pantallas dan una idea de lo que nos espera.



### CHO-HAMARU GOLF

Bastante inspirado en el EVERYBODY'S GOLF de PLAYSTATION, el primer simulador de golf para DREAMCAST será una buena demostración de las ilimitadas capacidades de la máquina de SEGA para desarrollar entornos tridimensionales. DE LUCAR ya sueña con este juego.



### LET'S MAKE ... BASEBALL TEAM

La moda de los juegos de baseball con personajes SD (al estilo de la saga JIKKYO PAWAFURU de KONAMI) llega a DREAMCAST para delirio del usuario nipón. Será difícil que llegue a Europa, dada la poca afición al baseball.



### LET'S MAKE ... SOCCER CLUB

En cambio, Let's Make A PROFESSIONAL SOCCER CLUB tiene todas las papeletas para convertirse en el juego de fútbol bandera de DREAMCAST. Al menos hasta que KONAMI se decida a producir una entrega de la saga ISS Pro.



Y aquí no acaba la cosa. Coincidiendo con el lanzamiento de la consola, el 27 de Noviembre verán la luz los primeros periféricos. Además de los conocidos **V.M.S** (Visual Memory System) y **Control Pad**, a 2.500¥ cada uno) el 27 saldrá a la venta el volante (al precio de 5.800¥), esencial para disfrutar plenamente de SEGA RALLY 2, y el **Arcade Stick** (un mando de control diseñado espe-

cíficamente para los juegos de lucha y con seis botones) también al precio de 5.800¥. El mismo día llegará a las tiendas el teclado, imprescindible para navegar como Dios manda por **Internet** con el software DREAM PASSPORT, a 4.500¥ de «vellón». Y ya sin fecha de lanzamiento concreta, SEGA ha anunciado otros periféricos no menos interesantes. El micrófono permitirá trans-

mitir ordenes de viva voz a la consola; el controlador de pesca (lanzamiento próximo a Febrero del 99) será el complemento ideal para el simulador de pesca GET BASS; la caja VGA permitirá conectar **DREAMCAST** a cualquier monitor de **PC** y, la sorpresa final: el **PURU PURU PACK**, que se encargará de transmitir vibraciones al mando, al más puro estilo *Rumble Pak* o *Dual Shock*.



REGLA 76b

'Los inspectores pueden pedir en cualquier momento que el coche sea desmontado por otro competidor para asegurarse que las condiciones de elegibilidad y conformidad sean satisfechas.'

FIA Sporting regulations.

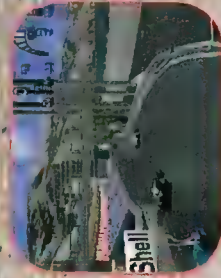
A LA  
VENTA A  
PARTIR DE  
NOVIEMBRE



# FORMULA 1 98

OFFICIALLY LICENSED GAME

Reglamentación Oficial de la FORMULA 1'98



© 1998 Psychosis Limited. Developed by Visual Sciences. Psychosis and the Psychosis logo are trademarks of Psychosis Ltd. An official product of the FIA Formula One World Championship. Licensed by Formula One Administration Limited. All rights reserved.

"F1" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.





SUPER NUEVO



# LEGEND OF ZELDA OCARINA OF TIME

Nintendo  
256 megas  Japón

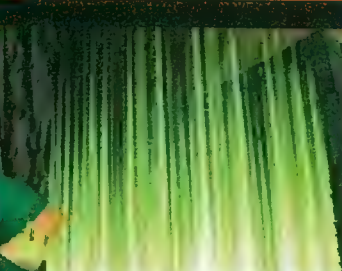
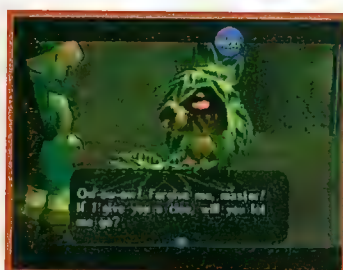


## Una experiencia inolvidable para Nintendo 64



Cuando Shigeru Miyamoto realizó su primera incursión en los 64 bits, maravilló al mundo entero con SUPER MARIO 64. Ahora, dos años después, el genio de NINTENDO vuelve a dar vida a un juego que más bien parece un mundo de ensueño cuyo pulso vital continúa latiendo aún después de apagar la consola. Simplemente esperando a que alguien se sumerja en sus bellos parajes para vivir la mayor aventura de su vida junto a Link y la princesa Zelda. Y no estoy exagerando. Si finalmente NINTENDO cumple con las previsiones, todos podréis comprobar antes de esta Navidad, que mis palabras se han quedado cortas. Antes de hablar en profundidad de las maravillas que atesora, me gustaría situar cronológicamente a **THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME** dentro de la antología. A todos los efectos, se trata de la primera parte de la historia. Link tiene apenas 10 años y vive en el poblado de los Kokiri, una de las 6 razas que habitan Hyrule. Sus compañeros se mofan de él

**Armas.** Para adentrarse en los peligrosos campos de Hyrule, Link necesitará una espada, fiel compañera durante ediciones anteriores de ZELDA. Pero a lo largo del juego también encontrará un tirachinas, un arco (capaz de disparar flechas mágicas), un boomerang, bombas y nueces. En ocasiones, una buena defensa nos salvará de situaciones comprometidas, por lo que conviene equipar el escudo más adecuado a cada peligro al inventario. La magia se convertirá en otro de los elementos importantes dentro del arsenal de Link.



**LOS ITEMS** Como ocurría en versiones anteriores, las plantas, vasijas, piedras y cofres guardan corazones, dinero y otros objetos que pueden resultar imprescindibles durante vuestro viaje.

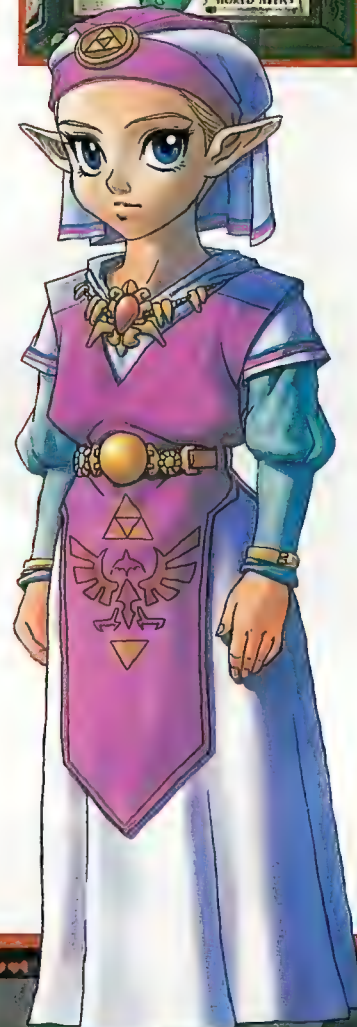






#### LOS ENEMIGOS

En **ZELDA 64** hay variaciones entre los enemigos que podemos encontrar por la noche y por el día. Los nocturnos tienen un aspecto siniestro, como los temibles esqueletos que pueblan los campos de Hyrule. Durante el día nos topamos con unas alcachofas con hélices muy persistentes.

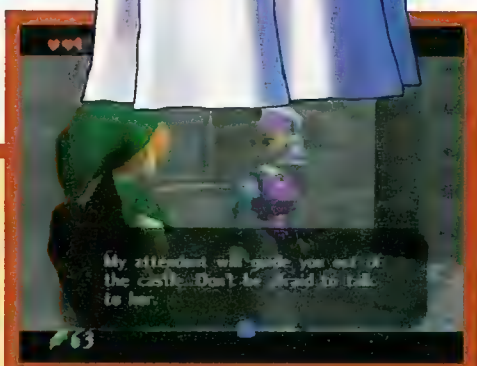


23

porque es el único que no tiene un hada sobrevolando constantemente su cabeza. Y todo porque Link es un Hylian, como la princesa, que fue trasladado a Kokiri Forest por su madre nada más nacer para librarle de una sangrienta guerra. Sin embargo, no pasará mucho tiempo,

durante el juego, antes de que a Link le sea concedida su hada particular por el Deku Tree. Con la ayuda de su nueva compañera, el niño acude a hablar con el árbol sagrado. A partir de aquí, la aventura comienza a aumentar de intensidad y nos encontramos con la acción pura y

*Estos bichejos, a pesar de su aspecto cómico, pueden convertirse en una pesadilla si no conseguimos hacerles huir de sus madrigueras y parar así sus mortíferos ataques.*



**Princesa Zelda.** Por primera vez Link conocerá a la hermosa princesa de Hyrule, teniendo en cuenta que este título es, cronológicamente, el primero de la saga. El episodio que antecede a este épico encuentro, cuando el protagonista es apenas un niño de diez años, es de antolo-

gía. Link tendrá que burlar a la guardia de palacio para acceder al pequeño jardín donde reposa la princesa. No es que sea una tarea imposible, pero la maravilla de los gráficos combinada con la tensión del momento, te pueden llevar a cometer un error que te devolverá a la entrada del castillo.



**SUPER NUEVO**

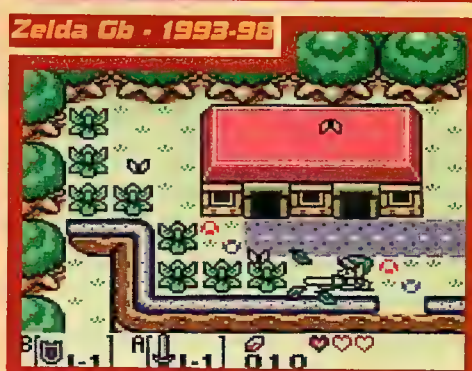
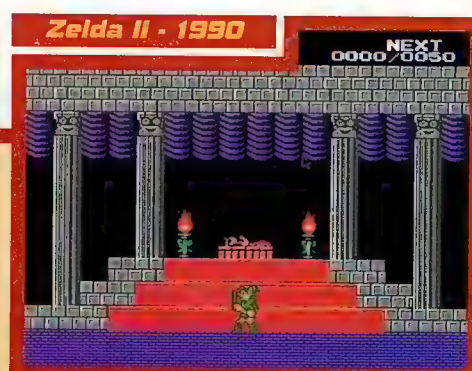
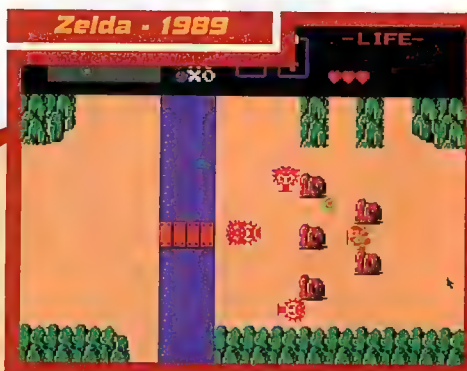
# LEGEND OF ZELDA OCARINA OF TIME



dura. Hay dos elementos que consiguen que el jugador disfrute al máximo durante estos instantes. El primero es el modo en que se desarrollan los combates utilizando el botón Z. Con él, Link fija su atención en el adversario directamente sin ninguna pérdida de tiempo y vida mientras localiza su objetivo, como suele ocurrir en otros juegos 3D en estos casos. El segundo, que el salto es automático. Cada vez que Link se encuentre ante un obstáculo lo rebasará sin necesidad de pulsar el botón de acción. Este botón resultará vital durante el juego. Dependiendo de la situación, se le asignará una función diferente: hablar, leer, coger, atacar, etc... Será entonces necesario permanecer atento a lo que indica su icono en la pantalla. Por otro lado, también resulta fasci-

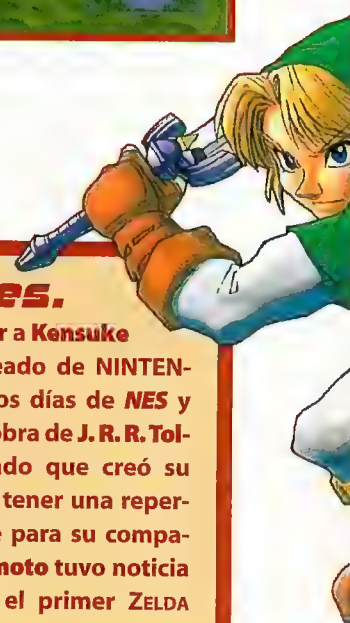


El juego cuenta con diferentes perspectivas. Con C-Arriba es posible acceder a una cámara subjetiva o una toma aérea dentro de las casas.



## Versiones.

Quién le iba a decir a Kensuke Tanabe, un empleado de NINTENDO en los primeros días de NES y apasionado de la obra de J. R. R. Tolkien, que el mundo que creó su imaginación iba a tener una repercusión tan grande para su compañía. Cuando Miyamoto tuvo noticia de esto concibió el primer ZELDA para 8 bits. Ahora, con la culminación de esta saga, las referencias a otros «Zeldas» quedan patentes desde el principio. Por ejemplo, en ZELDA II había 7 ciudades, y la mayoría de sus habitantes están en ésta última entrega, aunque como es lógico, son más jóvenes.







**EL ARBOL SAGRADO** La llamada del árbol sagrado a Link da pie al comienzo de la historia en *THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME*. Esta es la primera zona del juego, equivalente a las clásicas mazmorras de *ZELDA*. Es decir, enemigos, puzzles, algún que otro secreto y, por supuesto, un gigantesco jefe final.



nante relajarse durante unos instantes para observar los sobrecogedores parajes que dan forma al mundo de Hyrule. Y es que puedo asegurar que en *ZELDA 64* se encuentran los mejores gráficos que hayáis visto jamás para *NINTENDO 64* y con diferencia. El magistral uso

que se ha hecho de diseños pre-renderizados, tipo *FINAL FANTASY VII*, para representar zonas como el Templo del Tiempo y los callejones del Mercado, enriquecen visualmente el juego a límites insospechados hasta el momento en los 64 bits de *NINTENDO*. No creo que a estas alturas alguien ponga en duda la solidez del argumento de *ZELDA 64*. El poco tiempo que tuvimos la suerte de jugar, unas 6 horas en



**Ocarina.** Este peculiar instrumento musical de Hyrule, además de dar nombre al juego, será crucial para finalizar la aventura. Después de que Saria le de la ocarina a Link, el muchacho ha de aprender melodías cuya magia tendrá efecto en determinados lugares y habitantes del juego. Hay un total de 12 composiciones de este tipo, aunque luego puedes emplear la ocarina para jugar con dos seres de Lost Woods para conseguir objetos si sigues correctamente las canciones que toca tan singular dueto.



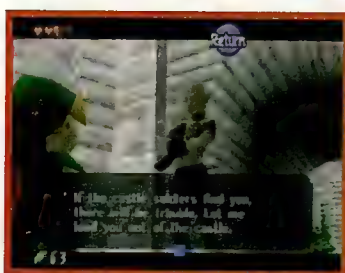
**ANTES Y DESPUES** Durante el juego hay un salto temporal de 7 años. Link pasará de ser un tierno infante a un bravo adolescente, capaz de montar a caballo y de combatir contra el mismísimo Ganondorf.





**SUPER NUEVO**

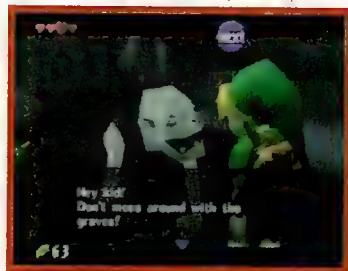
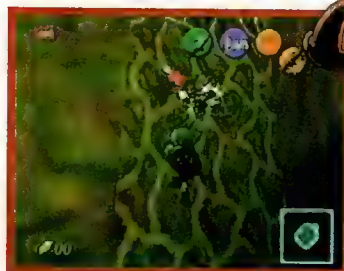
# LEGEND OF ZELDA OCARINA OF TIME



la presentación de **Alemania**, nos mantuvo tan absortos que casi nos olvidamos de comer. Eso por no hablar de la puesta de sol. El escenario se va oscureciendo, y los grillos, lobos y demás fauna nocturna comienzan su particular concierto para animar la noche. En lo referente a la música, no hemos encontrado melodías pertenecientes a otras versiones de ZELDA, pero tampoco ha sido una desilusión porque son alucinantes. Ojalá su lanzamiento no se retrase para regresar cuanto antes a las tierras de Hyrule. **R. DREAMER**



**Un día inolvidable.** El 14 de Octubre fuimos invitados por NINTENDO España a jugar durante todo un día con ZELDA 64. El lugar elegido, **HessenPark**, era un pueblecito medieval alemán cercano a **Frankfurt** que parecía sacado del juego. Sobre todo la plaza que con sus preciosas casas y el suelo empedrado nos recordaban al escenario The Market dentro de las murallas del castillo de Hyrule. Sin duda, una experiencia maravillosa.







A MÍ NO ME ASUSTAN SUS  
DOS CABEZAS, SÓLO SIGNIFICAN  
DOBLE DIVERSIÓN.

**Starshot**  
*Space Circus fever*

ENCANTADOR COMO AMIGO, TERRIBLE COMO ENEMIGO.

[www.starshot.net](http://www.starshot.net)



© 1998 INFOGRADES Nintendo. Nintendo 64 and N° are trademarks of Nintendo CO., Ltd.

deardevil@net



# EL NUEVO R DEL DEPOR







REY  
TE



Nadie puede poner en duda la **trayectoria ascendente** de ELECTRONIC ARTS, que ha alcanzado su punto álgido con las consolas de 32 y 64 bits. Parte de culpa la tienen sus **SERIES deportivas**. Y si te-

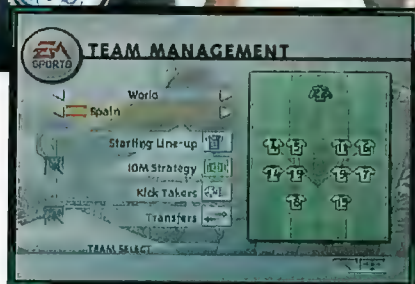


...nemos que destacar a una, debemos hacer una **menCIÓN ESPECIAL** a la saga FIFA, la que más éxitos ha cosechado. Con motivo del inminente lanzamiento del último FIFA, fuimos invitados a la central de EA SPORTS en **Canadá** para descubrir todos sus secretos y conocer a los creadores.



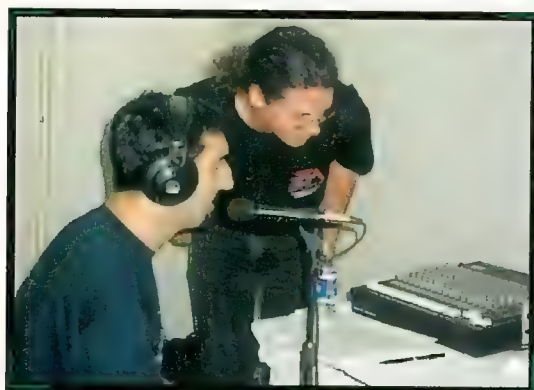


## D I S E Ñ O



todos los menús que se encuentran en un juego como FIFA 99, por la gran cantidad de opciones que soporta, reciben un tratamiento muy especial durante su creación y posterior diseño. Jackie y Andy nos estuvieron explicando el proceso que se sigue durante el desarrollo de cada menú.

## S O N I D O



CON FIFA: RUMBO AL MUNDIAL se dio un salto cualitativo en lo que a sonido se refiere, con los mejores comentarios para un juego deportivo de la historia. FIFA 99 quiere continuar por el mismo camino. Nosotros hicimos nuestros pinitos como comentaristas.

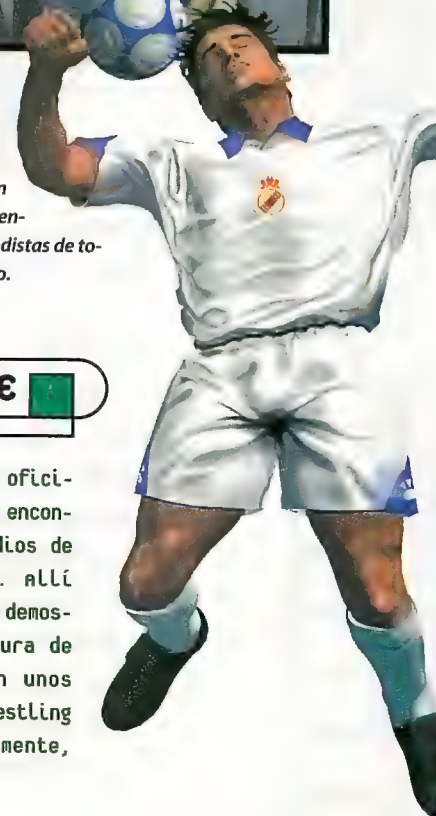
La ciudad de **Vancouver**, situada en un incomparable marco de belleza entre el Océano Pacífico y las imponentes Montañas Rocosas, es el lugar donde EA SPORTS tiene su cuartel general. Allí se ha estado programando durante un año aproximadamente, el que será el título estrella de la compañía para la próxima temporada, el esperado **FIFA 99**.

Además de conocer el equipo de desarrollo del juego al completo y a algunos de los creadores de NBA LIVE 99 y NHL 99, tuvimos tiempo de recrearnos visitando los alrededores de la ciudad conociendo parajes de ensueño e incluso tuvimos la oportunidad de ver gigantescas ballenas grises. Pero vayamos al grano: ¿qué novedades tiene **FIFA 99**

respecto a versiones anteriores? Para empezar se ha aumentado el número de equipos hasta 240. También se han incluido las ligas portuguesa y belga, además de las escuadras más importantes de otros países europeos. Más de uno se verá sorprendido al contemplar que los programadores han incluido, entre los modos de juego, la polémica Super Liga Europea que están proponiendo los clubes con más solera del viejo continente. Quizá EA SPORTS se está adelantando al futuro, y así poder disfrutar con una interesantísima competición al máximo nivel deportivo. Por si esto fuera poco, además de las 12 ligas que vienen por defecto en el juego será posible crear una a nuestro gusto, y encontraremos tres nuevas modalidades de



*Durante la visita tuvo lugar una reñida competición con FIFA 99 entre los periodistas de todo el mundo.*



## M O T I O N C A P T U R E



muy cerca de las oficinas centrales se encontraban los estudios de MOTION CAPTURE. Allí asistimos a una demostración de captura de movimientos con unos luchadores de wrestling que fue, simplemente, impresionante.



## TECNICA BLUE SCREEN



resultó divertido comprobar «in situ» el funcionamiento de esta técnica, aunque en esta ocasión el fondo era verde y no azul. Los dos individuos de la foto nos invitaron a colocarnos delante de la cámara para darle una patada a nuestra imagen o mantener una conversación imaginaria con uno mismo.

## ANIMACION



Tras las sesiones de MOTION CAPTURE los animadores tienen que perfeccionar los movimientos de los jugadores para obtener el mayor realismo posible. El trabajo ha sido intenso, porque FIFA 99 cuenta con un 60% más de animaciones que la edición anterior.

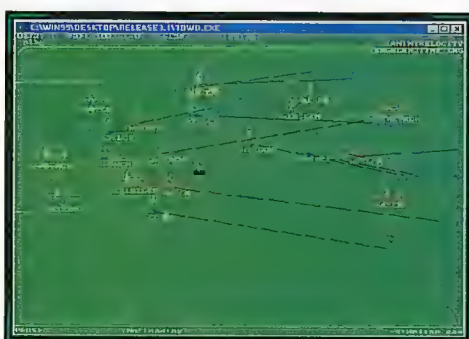
copa. Para los más impacientes, sobre todo a la hora de jugar contra un contrincante de carne y hueso, se ha creado una opción que permitirá ponerse a jugar directamente con dos toques de botón. Pero no sólo los modos de juego han sufrido cambios. EA SPORTS, en su afán por dotar del mayor realismo posible a FIFA 99, se ha esforzado en configurar el mejor apartado gráfico de la saga. Resultan impresionantes los efectos de luz en tiempo real, que junto con el detallado diseño de los jugadores (se ha tenido en cuenta incluso la diferencia de altura entre ellos) nos dejaron completamente

alucinados. Por otro lado, los responsables de la animación y de la inteligencia artificial han trabajado duro para mejorar e innovar la jugabilidad en este título. Así por ejemplo, FIFA 99 tiene una respuesta casi instantánea a las acciones del jugador. Pases, regates y tiros no sufrirán ningún tipo de retraso, permitiendo que el desarrollo de los partidos sea mucho más fluido. Como todos sabemos que el fútbol sin espectáculo no sería lo mismo, las chilenas, remates de cabeza o de tijera estarán totalmente bajo nuestro control. La principal novedad en este apartado es el preciso control con el pe-



Con una encargada de diseño tan potente como ésta, no es de extrañar que el juego siga por la misma línea.

## INTELIGENCIA ARTIFICIAL



para que cada partido resulte un desafío, los encargados de la IA han utilizado el test bed para comprobar lo que hace cada jugador en el campo en todo momento, incluso con cámaras que no están incluidas dentro del juego.





## SUPER LIGA EUROPEA

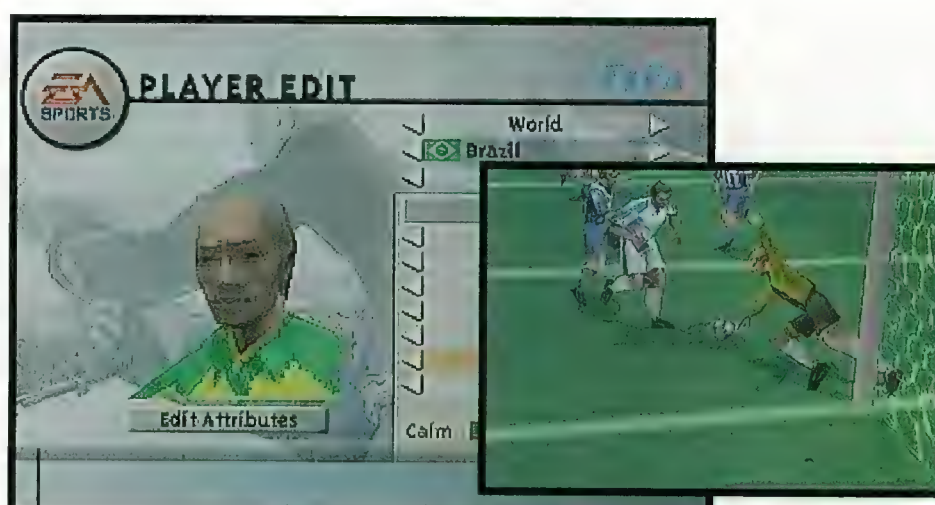


ELECTRONIC ARTS quiere adelantarse al futuro incluyendo dentro de rifa 99 esta super Liga europea integrada por los más grandes del fútbol europeo, una oportunidad única para los fanáticos del género.

## MODO TRAINING



para salir hecho un toro al campo y con el punto de mira preparado, nada mejor que visitar la opción de entrenamiento. Aquí podrás recrearte aprendiendo triquiñuelas con el balón y lanzando faltas como Koeman.

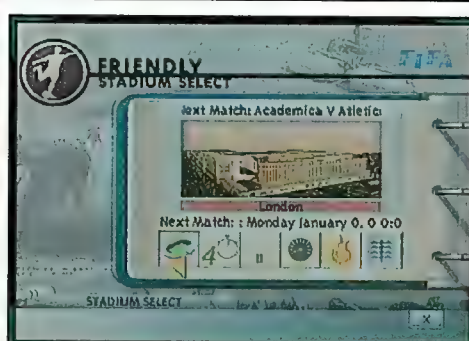
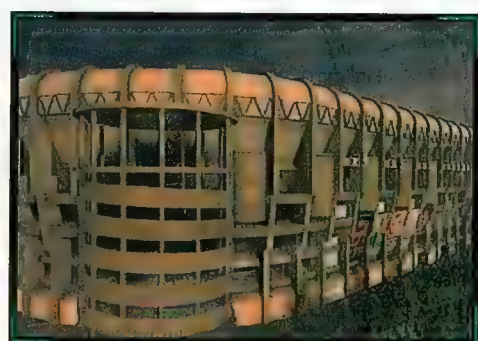


Una de las opciones que siempre añoran todos los usuarios, la edición de jugadores, no podía faltar en la última edición de la saga Fifa.

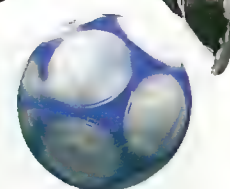
cho que pueden ejecutar los jugadores en la dirección que nosotros indiquemos con el *pad*. En el juego por las bandas se han eliminado algunos problemillas. Cuando el balón estaba pegado a la banda, normalmente se salía si un jugador intentaba controlarlo, cosa que no ocurre en **FIFA 99**. Los integrantes de los equipos oponentes tendrán en esta ocasión más picardía a la hora de realizar jugadas, y resultará más complicado batirlos. Finalmente, el apartado sonoro seguirá contando con la magnífica colaboración de **Manolo Lama** y **Paco González**, que han tenido que nombrar a cerca de 4000 jugadores y lo han hecho tan bien, o mejor, que en las dos anteriores ediciones del juego. Tampoco se han olvidado de la ambientación durante los partidos, con las hinchadas animando incesantemente desde las gradas del estadio.

R. DREAMER

## ESTADIOS



en la última edición de rifa se ha aumentado el número de estadios donde se desarrollan las competiciones hasta un total de 19 que corresponden a los más representativos y conocidos del mundo completamente digitalizados.





**SI LOS MALOS HUBIESEN CONVERTIDO  
A TODA TU FAMILIA  
EN ESTÁTUAS DE CRISTAL  
TU TAMBIÉN ECHARÍAS FUEGO  
POR LA BOCA.**

"Spyro" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Spyro the Dragon™ & © 1998 Universal Interactive Studios, Inc. All Rights Reserved. Find us at: www.universalstudios.com Developed by Insomniac Games, Inc.



Por la boca, por la nariz y hasta por los ojos.

¿O es que hay derecho a que un tipejo como Gnasty Gnorc haga de tus parientes su colección particular de figuritas de cristal y no contento con eso las desperdigue por troyecientos mundos plagados de molestos, quisquillosos y disparatados enemigos, quedándose, para colmo, con todas las joyas de la familia? ¡Hasta ahí podíamos llegar, hombre!

**Spyro the Dragon. ¡Está que arde!**

**DUAL SHOCK**



Consulta cualquier duda que tengas sobre "PlayStation" en el teléfono 902 102 102

**INSOMNIAC**



Todo el **PODER** en tus **MANOS**  
[www.playstation.europe.com/spyro](http://www.playstation.europe.com/spyro)



**"PLAYSTATION" elegida CONSOLA DEL AÑO**

por los lectores de HOBBY CONSOLAS Y SUPERJUEGOS y por los oyentes de GAME 40 (CADENA SER).

TBWA



*LOS EXPERTOS ESTARÍAN DE ACUERDO*

*SI TE GUSTA EL SNOWBOARD,  
MEJOR PRACTÍCALO EN CASA.*







COMPATIBLE CON RUMBLE PAK



[www.nintendo.es](http://www.nintendo.es)



# yellow low flash

Navegando por las procelosas aguas de **Internet**, hemos encontrado lo que aparentemente podrían ser las primeras imágenes de la anhelada **PLAYSTATION 2**. El nuevo y alucinante *pad JogCon* de **NAMCO** (pensado exprofeso para su inminente **RIDGE RACER TYPE 4**) y sobre todo el reciente **Tokyo Game Show** son los otros protagonistas de las noticias de este mes.

de **PSX** y dos nuevas consolas portátiles: **Neo Geo Pocket** de **SNK** y **WonderSwan** de **BANDAI**. Estas fueron, muy por encima, las principales novedades presentadas por las casas más importantes:

● **KONAMI**. Lo más llamativo fue sin duda el **CASTLEVANIA** de **N64**, en versión jugable aunque todavía inacabado. No menos impresionante fue **SILENT HILL**, una aventura horripilante, en la más pura línea **RESIDENT EVIL**, que verá la luz en primavera del 99.



## TOKIO GAME SHOW



## LA PRESTIGIOSA FERIA NIPONA PRESENTA SU EDICION DE OTOÑO.

En una de las mejores ediciones que se recuerdan en los últimos años, el prestigioso **Tokyo Game Show** vivió una entrega los pasados 9, 10 y 11 de Octubre. Con un total de 156.155 visitantes, esta edición de otoño superó a la de primavera en 8.500 personas. No era para menos, ya que supuso la presentación de **DREAMCAST**, de la **POCKETSTATION**

● **BANDAI**. Presentó **WonderSwan**, una portátil monocroma que saldrá a la venta en Marzo del 99. Contará con títulos tan interesantes como **Puyo Puyo 2**, **Densha de Go!**, **TEKKEN**, **PUZZLE BOBBLE...** y ¡**CLOCK TOWER!**

● **CAPCOM**. Sorprendió a los asistentes con la adaptación a **PSX** de **SF ZERO 3** y **VAMPIRE SAVIOR EX** (los tres **DARKSTALKERS** en un sólo CD). La guinda: imágenes de vídeo de **Bio Hazard CODE: VERONICA** de **DREAMCAST**.

● **SQUARE**. Limitado a quince minutos por jugador, los afortunados asistentes pudieron disfrutar de una versión más avanzada de **FFVIII** y, cómo no, de **SAGA FRONTIER II**.



## BREVES

### Lo nuevo de ASCII.

Y seguimos con noticias del **Tokyo Game Show**. **ASCII** aprovechó el evento para presentar el mando especial para jugar al **BEATMANIA** de **KONAMI** versión **PSX**, con el plato de *scratching* y los cinco botones de la recreativa original. Sin duda será un periférico para conseguir a cualquier precio...

### Conan en PSX.

Portátil al margen, lo más llamativo de **BANDAI** fue la adaptación a **PLAYSTATION** de **MEITANTEI CONAN**, el popular manga de **Gosho Aoyama**, publicado en España como **DETECTIVE CONAN**.

### NG Pocket Color.

**SNK** ha sorprendido a propios y extraños difundiendo las primeras imágenes... de **NEO GEO POCKET COLOR**. Y nada mejor para demostrar la potencia de la máquina que el **KOF** a todo color.

### Chrono Trigger 2.

Según algunos medios, **SQUARE** podría estar trabajando ya en la secuela de uno de sus mejores y más recordados **RPG** para **SNES**, **CHRONO TRIGGER**. Aunque todavía no se ha hecho pública ninguna imagen del juego, se espera que salga a la venta para el verano del 99. Otra secuela, la de **Brave Fencer Musashiden**, lo hará en el 2.000.



### ✓ Ehrgeiz para PSX.

Durante el Tokyo Game Show también se desvelaron importantes aspectos de la inminente adaptación de **EHRGEIZ** a **PLAYSTATION**. Como en el caso de **TOBAL 2**, **SQUARE** añadirá como extras un **Quest Mode** y nueva **intro** y **final**, en **CGI**. Si no hay problemas, saldrá a la venta el 17 de Diciembre.

### ✓ Corre, Chocobo.

El popular ave de **FF** protagoniza **CHOCOBO RACING**, un juego de carreras que verá la luz en primavera del 99, y que contará con cuatro modos de juego y ocho personajes diferentes.

### ✓ Densha de Go! 2.

Con un impresionante tren como decorado, **TAITO** presentó en el **Tokyo Game Show** la secuela de **DENSHA DE GO!** para **PLAYSTATION**, que contará con elementos exclusivos.

### ✓ Dragon Valor.

Otro que llegará a las tiendas japonesas en primavera de 99 es el nuevo **Action RPG** de **NAMCO**, **DRAGON VALOR**. Basado en el clásico de 8 bits **DRAGON-BUSTER**, este nuevo título para **PLAYSTATION** propone espectaculares duelos contra dragones, todo ello con un **engine 3D** de caerse de espaldas.

### ✓ ¿Kurushi 2?

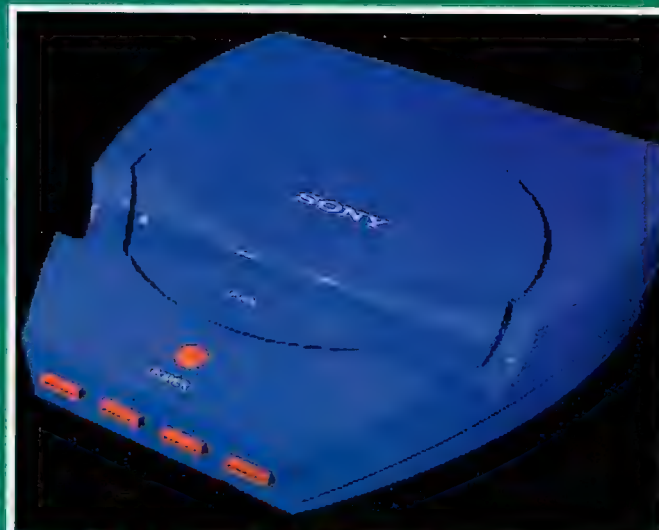
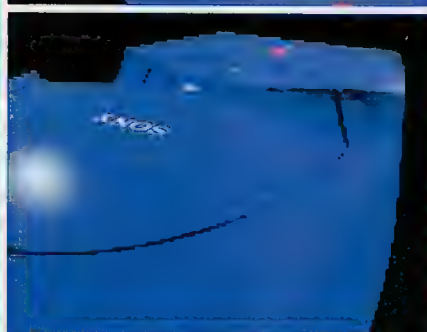
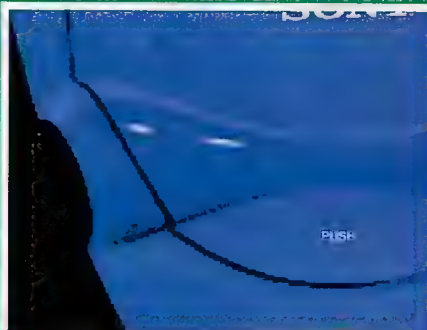
Junto a **CRASH BANDICOOT 3**, **SCE** presentó en el **TGS** la continuación de **I.Q.** (conocido aquí como **KURUSHI**), llamada **I.Q. FINAL**, y producida (como la primera entrega) por **Masahiko Sato**.

### ✓ Taito y Dreamcast

Durante una conferencia de prensa, **TAITO** anunció su primer título para la nueva consola de **SEGA**: **PSYCHIC FORCE 2012**. La gente de **PSX** seguro que recuerdan la primera parte.

### ✓ PSX mínima.

**SONY** ha desarrollado una versión mínima y comprimida de la placa de **PLAYSTATION**, con vistas a instalarla en aviones, hoteles o, en un futuro no muy lejano, crear una **PSX** portátil.



## PRIMERAS IMAGENES DE PLAYSTATION 2

Aunque no han sido confirmadas de ninguna manera por **SONY**, ya circulan por **Internet** las primeras imágenes de lo que podría ser la siguiente generación de **PLAYSTATION**. La prestigiosa revista británica **C&VG** ha sido la primera en difundir estas imágenes, además de diversos e importantes datos sobre la nueva consola, que según algunos rumores podría ver la luz en tierras niponas en Abril del 99. Totalmente compatible con los juegos actuales de **PSX**, dispondría de salida directa para cuatro mandos, a la usanza **N64**. ¿Será éste el diseño definitivo?

## JOGCON

### NAMCO PRESENTA UN NUEVO PAD PARA PLAYSTATION

Desarrollado específicamente para la esperada cuarta entrega de la saga **RIDGE RACER**, **NAMCO** aprovechó el **Tokyo Game Show** para presentar un nuevo **pad** para **PLAYSTATION** de su creación. Su nombre **JogCON**, y su principal característica, incorporar un dial en el centro a modo de volante, ideal para los juegos de coches. Lo verdaderamente llamativo de dicho dial es que es el primer **Force Feedback** desarrollado para **PLAYSTATION**, de tal forma que, por ejemplo, cuanto más difícil de tomar sea una curva en **RIDGE RACER TYPE 4**, más duro de girar será el dial. Al ali-



*RIDGE RACER TYPE 4 será el primer título de PLAYSTATION en aprovechar las cualidades del JogCON.*

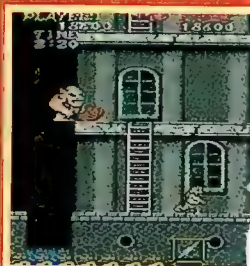
mentarse de la electricidad de la consola (como el **DUAL SHOCK**) el **pad JogCON** no necesita pila alguna para transmitir al usuario de **PLAYSTATION** una sensación de realismo jamás vista antes en consola alguna. Con vistas a aparecer en el mercado japonés al mismo tiempo que **RIDGE RACER TYPE 4**, **JogCON** podría llegar a las tiendas en el mes de Diciembre. ¡A por él!



# made in japan



La segunda entrega de la colección de clásicos CAPCOM recupera para los 32 bits el mágico mundo de zombies, gárgolas y demás demonios que componían el universo GHOSTS'N GOBLINS, más conocido como MAKAIMURA en su **Japón** natal. Una recopilación largamente esperada, que reúne las recreativas de la saga y la posterior entrega para **SUPER FAMICOM/SNES**.



**PlayStation-Saturn**

## CAPCOM GENERATION

**E**n nuestras manos reposa al fin el segundo y más que esperado volumen de **CAPCOM GENERATION**, con la saga MAKAIMURA como única protagonista. A las conversiones al pixel de GHOSTS'N GOBLINS y GHOULS'N GHOSTS hay que añadir la incorporación de SUPER GHOULS'N GHOSTS, la peculiar entrega para **SNES** que tanto hizo subir las ventas de la consola de NINTENDO. Ya puestos a adaptar títulos de otras máquinas, CAPCOM podría haber enriquecido sobremedida esta recopilación con otros juegos basados en el universo GHOSTS'N GOBLINS, como el DEMON'S CREST de **SUPER NINTENDO** o los GARGOYLE'S QUEST de **GAME BOY** y **FAMICOM**. Pero la cosa se queda simplemente en los tres MAKAIMURA, lo que no es precisamente poco. Como en el caso de la recopilación de la saga 1941, el segundo volumen de **CAPCOM GENERATION** incorpora además de la galería de extras la posibilidad de utilizar **Dual Shock**. La tercera entrega de la colección acaba de ver la luz en tierras niponas el pasado 15 de Octubre, por lo que en el próximo número ya tendréis la oportunidad de verlo entre estas mismas páginas.



NEMESIS

### SUPER Information

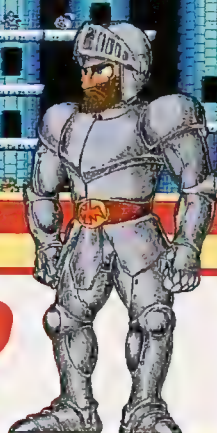
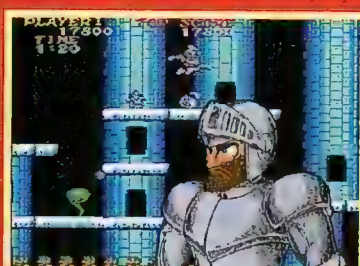
FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	CAPCOM
PROGRAMADOR	CAPCOM





## GHOSTS'N GOBLINS

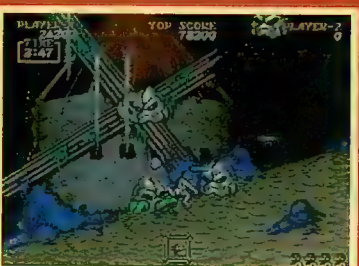
Conocido en su tierra natal como **MAKAIMURA**, las primeras andanzas de Sir Arthur por el mundo de los demonios vieron la luz en los salones recreativos en el año 1985 para causar una auténtica convulsión. De hecho, el escenario del cementerio (la primera fase) ha pasado a ser un icono dentro de la cultura del videojuego. Salvo por no respetar exactamente el formato de pantalla de la máquina (es un poco más cuadrado para ocupar todo el televisor), ésta es la más fiel conversión de **GHOSTS'N GOBLINS** vista hasta la fecha, y ha habido muchas, como pudo atestiguar J. C. MAYERICK en su «infame» **SALA DE MAQUINAS** un par de números atrás.



## ITION 2

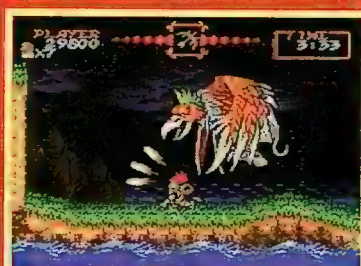
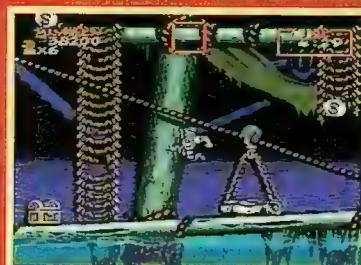
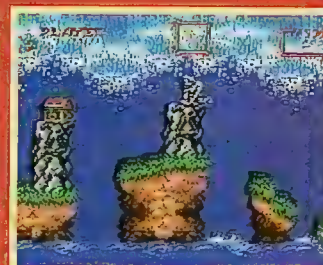
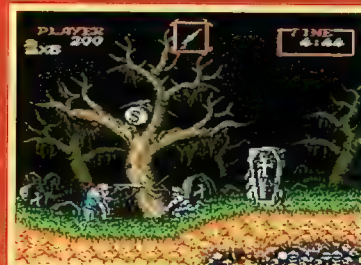
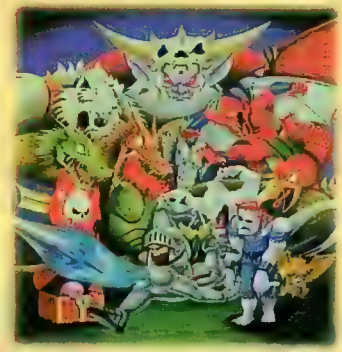
## GHOULS'N GHOSTS

La consagración de la saga llegaría tres años después con **DAIMAKIMURA**, una de las recreativas más populares de finales de los 80 y, junto a **STRIDER**, la carta de presentación del **CPS-1**, el nuevo hardware de **CAPCOM** que posteriormente serviría para producir cracks de la talla de **FINAL FIGHT** o **STREET FIGHTER II**. Aún más fiel a la recreativa original de lo que fue la versión **SUPERGRAFX** (considerada la mejor hasta la fecha) y mucho más difícil, **GHOULS'N GHOSTS** presentaba como novedad la incorporación de una segunda armadura, la de oro, con la que era posible ejecutar diversos ataques mágicos, dependiendo del arma utilizada.

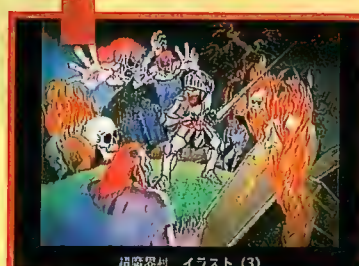


## SUPER GHOULS'N GHOSTS

**CHOHMAKIMURA**, uno de los títulos más populares de **SFC/SNES**, llega a **PLAYSTATION** conservando el nivel de dificultad de la versión **NTSC** (con muchos más enemigos que en **PAL**) y respetando hasta el más mínimo detalle gráfico (desde los efectos del **Modo 7** hasta las ralentizaciones). Aunque eso sí, el colorido les ha salido un poquito extraño. Principales novedades: incorporaba el doble salto y la armadura verde.



**Collection.** Los mitómanos de Sir Arthur cuentan, como en el caso de 1941 y Cía., con toda una galería de extras, que van desde ilustraciones de toda clase y pelaje, hasta un pequeño y tronchante manga, nueve temas musicales remezclados, galería de enemigos e innumerable trucos explicados en japonés.





# made in japan

PlayStation



Coincidiendo con su vigésimo aniversario, KOEI vuelve a unirse a OMEGA FORCE para crear uno de los *beat'em-up* más originales y mejor realizados de entre todos los que han pasado por **PLAYSTATION**. La calidad general que presenta **DESTREGA** con respecto a **DINASTY WARRIORS**, el primer fruto de la unión entre KOEI y OMEGA FORCE, es increíblemente superior.



Con **DESTREGA**, KOEI ha intentado dar una vuelta más a la tuerca de los *beat'em-up* y ha logrado un resultado completamente sorprendente. La diferencia más notable, que hace destacar el programa de KOEI sobre la mayoría de los juegos «típicos» de lucha, se encuentra en el apartado de la jugabilidad. Para empezar, el escenario utilizado tiene unas dimensiones descomunales, y en todo momento veremos, con el uso de un suave *zoom*, a los dos personajes, estén

donde estén. Y lo más importante, un gran porcentaje de los golpes que lanzaremos al oponente se realizan a distancia, por medio de proyectiles mágicos. Poseemos tres botones de ataque (As, Til y Fo), y cada uno de ellos produce un tipo de proyectiles diferentes y podremos combinarlos a voluntad, siempre dependiendo del nivel mágico que poseamos en ese momento. Cada ataque puede cancelarse con otro, al estilo del típico «Jan, Ken, Po» (piedra, papel, tijera), con el que incluso guardan cierto parecido fonético. Al parecer, el juego ya está preparado para su salida en los **Estados Unidos**, así que, con un poco de suerte, hasta lo tengamos en las tiendas españolas en breve.

**SUPER Information**

FORMATO CD-ROM  
PRODUCTOR KOEI  
PROGRAMADOR KOEI

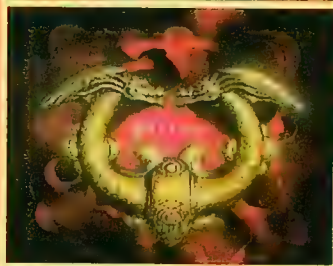
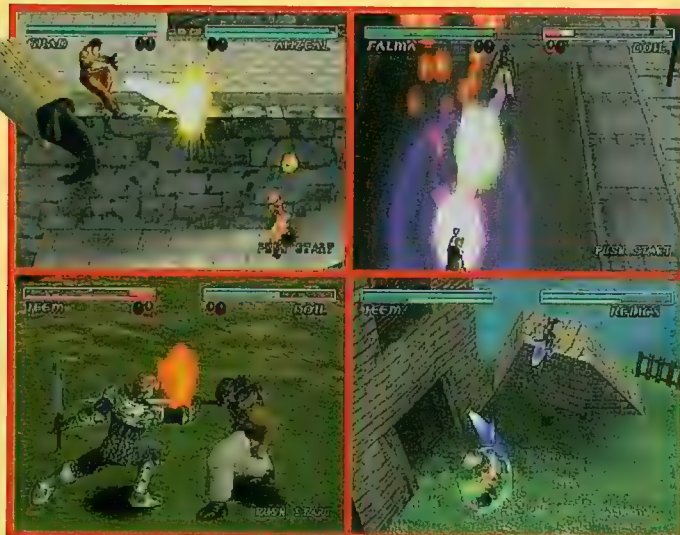
## DESTREGA

### El modo historia

Además de los típicos modos *arcade*, *versus* y *survival* tenemos a nuestra disposición un interesante **Story Mode** en el que tomaremos el papel de cualquiera de los protagonistas, dependiendo de la situación. Entre combate y combate, nos serán mostradas ciertas escenas de la historia del juego, las cuales están mostradas con el **hardware** de **PLAYSTATION**, sin utilización del vídeo.



Todo el apartado gráfico del juego posee una impresionante calidad, tanto los inmensos escenarios como los personajes.





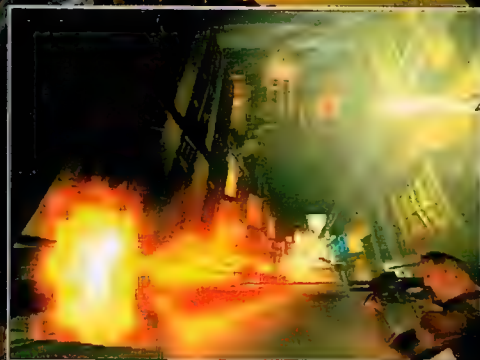
# WARREpentíos

APOCALYPSE

El fin de la guerra está cerca.  
Maneja a la archiconocida estrella cinematográfica Bruce Willis  
como Trey Kincaid, físico y defensor a ultranza del mundo.



Lucha contra hasta 8 jugadores al mismo tiempo  
con múltiples armas como lanzallamas, semi-automáticas...



Explora fábricas gigantescas, prisiones, cloacas e increíbles  
escenarios en un entorno en 360°.



Un juego para PlayStation 2 protagonizado por Bruce Willis.  
El fin comienza en noviembre.



ACTIVISION

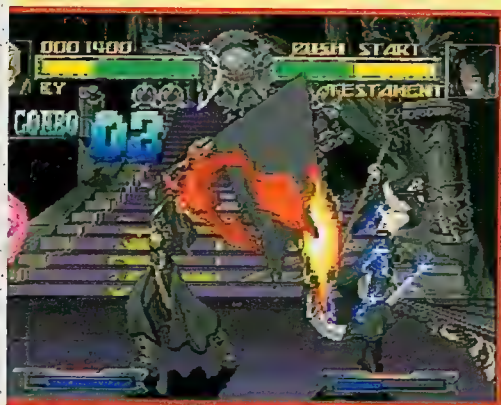
Activision es una marca registrada y Apocalypse es una marca de Activision, Inc. © 1998 Activision, Inc. Licenciado por Sony Computer Entertainment America porque usa con la consola de juegos PlayStation. PlayStation y los logos de PlayStation son marcas registradas de Sony Computer Entertainment, Inc. Todos los derechos reservados. El resto de las marcas y nombres comerciales son propiedad de sus respectivos dueños.

PROEIN

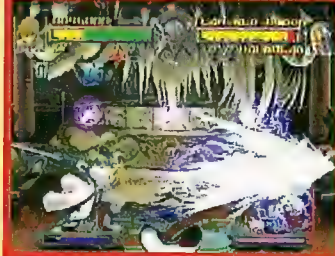
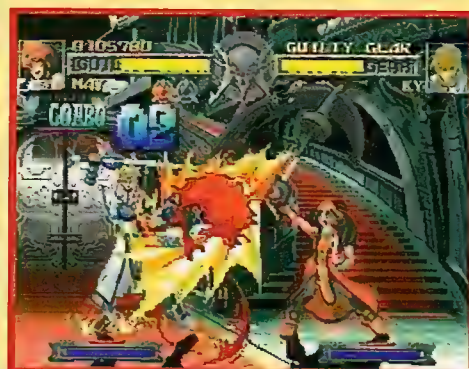
C/ Velázquez, 10-5ª Dcha, 28001 Madrid.  
Telf.: 91 576 22 08 - Fax: 91 577 90 94.  
Asistencia al cliente: 91 578 05 42  
<http://www.proein.com>



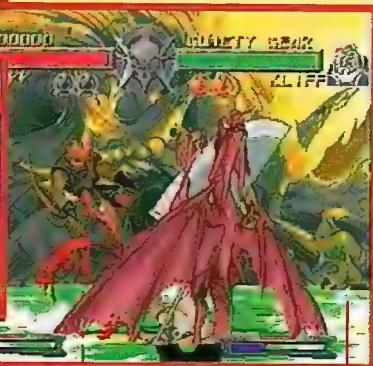
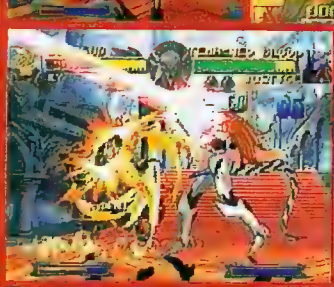
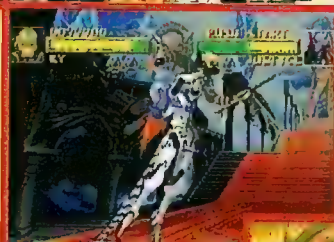
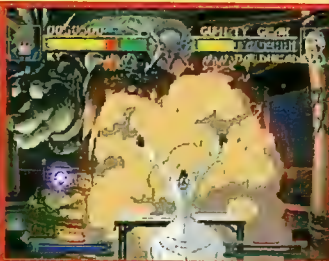
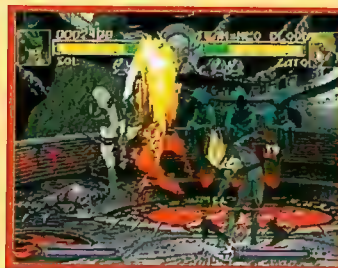
# made in japan



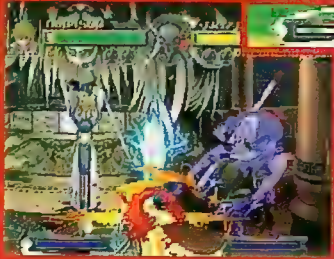
Los más «enteradillos» en lo que a novedades japonesas se refiere, sabrán que este juego lleva ya algún que otro mes en el mercado nipón. La calidad de **GUILTY GEAR**, teniendo en cuenta que es el primer juego de **ARC SYSTEM WORKS**, es lo que nos ha llevado ha incluirlo en esta sección, a pesar de que su salida en **Europa** se convierta en una utopía.



La mayoría de los golpes especiales del juego poseen algún que otro efecto de luz como el que tenéis en la pantalla de arriba.



Cuidado con el Destroy, ya que si el oponente consigue «colártelo», te arrebatará de una forma rápida los dos rounds completos.



## PlayStation

La primera impresión que nos produce una partida a **GUILTY GEAR** es la de estar jugando a alguna fantástica creación de **SNK** o **CAPCOM**. **ARC SYSTEM WORKS**, compañía completamente desconocida hasta la fecha, ha explotado al máximo el **hardware** de **PLAYSTATION**, dotando de cientos de efectos de **zoom** y **light sourcing** a un juego de lucha bidimensional. En cuanto a jugabilidad se refiere, **GUILTY GEAR** es uno de los **beat'em-up** en 2D más completos que se han visto nunca en la consola de **SONY**. **Air Combos**, **Chain Combos**, especiales, posibilidad de potenciar nuestros golpes y un nuevo golpe, el **Destroy** (que nos hará ganar los dos rounds directamente), son algunos de los elementos jugables más importantes. Rezad por que alguna compañía piense en intentar traernos esta maravilla al viejo continente.



### SUPER Information

FORMATO CD ROM  
PRODUCTOR ARCS W.  
PROGRAMADOR ARCS W.

DOC

# GUILTY GEAR



# TOYS "R" US

Tus juegos cobrarán vida



**Nintendo® 64**  
**Playstation™**

**Race 32/64 Shock 2**

Prueba el nuevo estéreoshock  
Con sus dos motores vibratorios independientes,  
sentirás directamente en las manos  
un mundo real más allá de la visión.  
Compatible con Playstation™ y Nintendo®64.



**Playstation™**

**Digital Station Shock 2**

Siente el estéreoshock en este mando  
totalmente ergonómico, con función  
digital y turbo, y compatible con Playstation™.



**Nintendo® 64**

**Trilogy 64**

El perfecto 3 en 1  
Contiene mando ergonómico en forma de "T"  
con ministick ultra-resistente,  
memoria de 1 Mb y Shock Pack de doble  
velocidad para vibrar con tus juegos preferidos.

**Por la compra de una Consola Playstation™,  
un mando Cool Station más Memory gratis.**

[www.guillemot.com](http://www.guillemot.com)



**Guillemot**

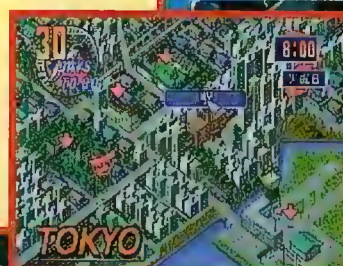
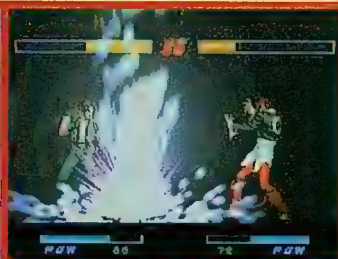
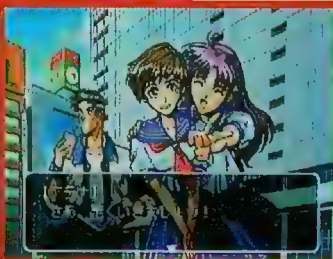


PlayStation

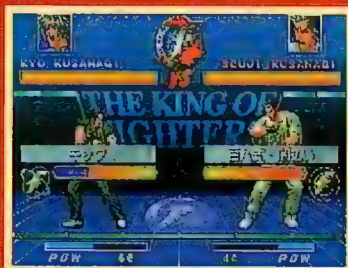
# made in japan



Pocos meses antes de la salida de su aventura importante, PROJECT ATHENA, SNK va calentando motores con el RPG basado en la magistral saga THE KING OF FIGHTERS. Mientras, en los salones recreativos, el culmen de la saga, KING OF FIGHTERS' 98, sigue haciendo estragos.



**S**i alguna vez habías sentido cierta curiosidad por saber qué demonios hacen los luchadores de KOF entre torneo y torneo, con **KING OF FIGHTERS KYO** no sólo lo sabrás, sino que tomarás parte directa en los acontecimientos. **KOF Kyo** es el tercer RPG creado por SNK para **PLAYSTATION**, siempre y cuando contemos con la aventurilla que venía junto al pack especial de **REAL BOUT SPECIAL DOMINATED MIND**. En el juego asumiremos el papel de Kyo Kusanagi, el cual irá en-



y dejando al azar quién será el primero en golpear. Visualmente, unido a la alta calidad que tienen todas las pantallas del juego, las batallas constituyen una mez-

funciona por medio de menús, así que, sino tienes ni idea de japonés, el único torneo que vas a catar es el de las chapas de tu barrio. El aspecto más original del programa de SNK es el de las batallas, en el que lucharemos de un modo similar al de muchos de los juegos de PC-FX, seleccionando primero los ataques



# KING OF FIGHTERS KYO

contrándose, en sus múltiples viajes en diversos medios de locomoción, con todos los personajes de la saga en su odisea por llegar a competir en el torneo KING OF FIGHTERS. El sistema de juego es básicamente el de un RPG, aunque no tomamos parte directa en el transporte del personaje por los lugares del juego. Todo

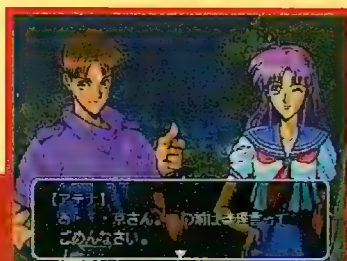
cla impresionante de *sprites*, efectos de luz y secuencias de video. Aún no sabemos si, por llamarse KING OF FIGHTERS, el juego llegará a ser al menos traducido al inglés y lanzado en el mercado americano, aunque viendo lo que ocurrió con **SAMURAI SPIRITS RPG** lo vemos bastante improbable.

DOC

En el modo Battle podremos combatir contra la máquina o contra un «colega» utilizando los personajes que hayamos sacado previamente en el modo historia.

## SUPER Information

FORMATO: CD-ROM  
PRODUCTOR: SNK  
PROGRAMADOR: YUMEKORO





  
Guillemot

VISTANOS EN  
**SIMO 98**  
Pabellón 6 - stand 6039

La tecnología Shock 2 (estéreo shock) de Guillemot aporta dos motores independientes en el interior del mango del volante capaces de transmitir vibraciones diferentes directamente a cada mano. Podrás vivir experiencias más allá de la visión en un entorno envolvente.  
9 botones de acción rápida. Pad para navegar por los menús.  
Palancas traseras para cambio de marchas tipo F1.  
Eje ajustable en altura y ángulo.  
Base en forma de "T" invertida posicionable sobre la mesa (provista de dos fuertes ventosas), bajo las piernas o en posición de kart.

RACE 32/64  
**SHOCK 2**<sup>TM</sup>



**RACE 32/64 SHOCK 2**  
**¡SOLO PARA PILOTOS SALVAJES!**

[www.guillemot.com](http://www.guillemot.com)

Compatible con Playstation<sup>TM</sup> y Nintendo<sup>®</sup> 64.

GUILLEMOT, S.A. - Edificio Horizon  
Carretera de Rubí 72-74. Ático  
08190 Sant Cugat del Valles-Barcelona.  
Tel 93 544 15 00 - Fax 93 590 62 14

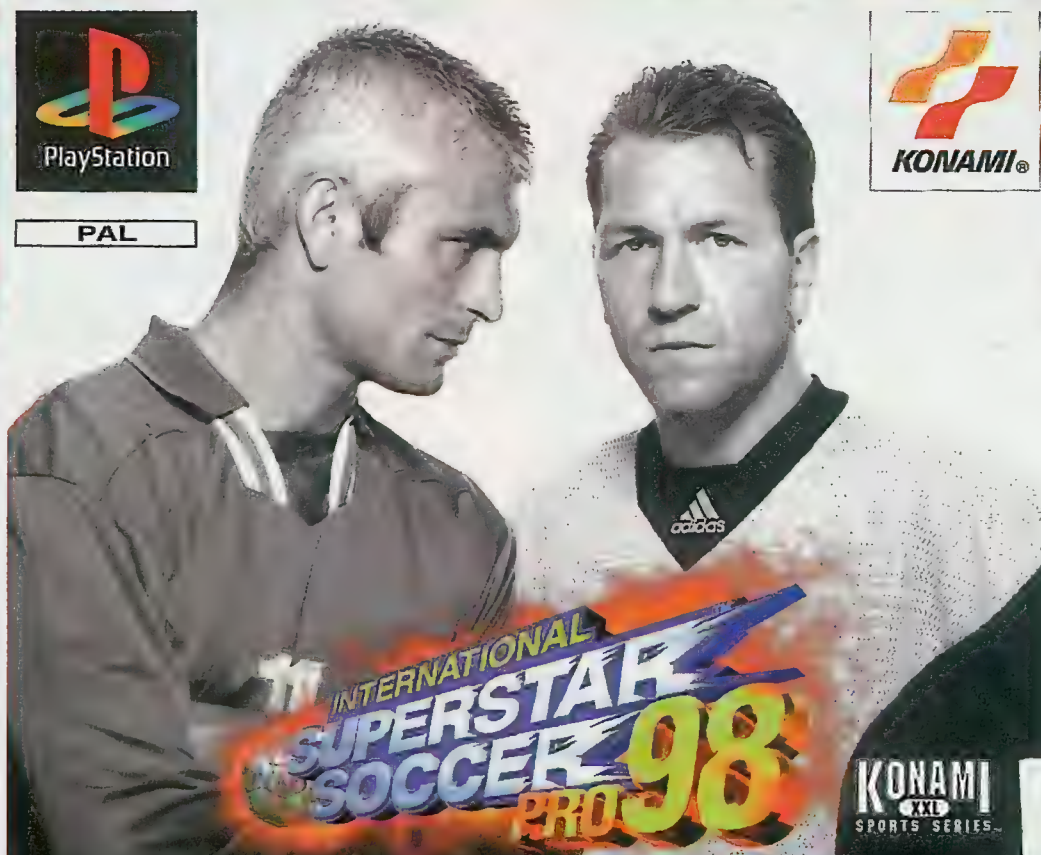


INTERNACIONAL

S U F



PAL



PlayStation®

SORTE  
AMOS

50

**CONCURSO ISS PRO 98**

**NOMBRE:** .....

**APELLIDOS:** .....

**DOMICILIO:** .....

**POBLACION:** .....

**PROVINCIA:** .....

**C.P.:** ..... **TEL.:** ..... **EDAD:** .....

Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases será resuelto por los organizadores. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.  
© KONAMI is a registered trademark of KONAMI Co. LTD.  
© PlayStation es una marca registrada de SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC.



**E R**

**INCLUYE UNA DEMO JUGABLE DE  
METAL GEAR SOLID**

**KONAMI y SUPER JUEGOS te invitan a participar en este fantástico concurso en el que podrás conseguir uno de los 50 ISS PRO 98 para PLAYSTATION que sorteamos. Para ello, únicamente deberás enviar el cupón adjunto (no valen fotocopias), con todos los datos completos, a la siguiente dirección: SUPER JUEGOS, C/ O'DONNELL 12, 28009 MADRID, indicando en una esquina del sobre «CONCURSO ISS PRO 98».**

**S  
O  
C  
C  
E  
R**

**ISS  
PRO**

**T A R**

**P  
R  
O**



**SUPER NUEVO**

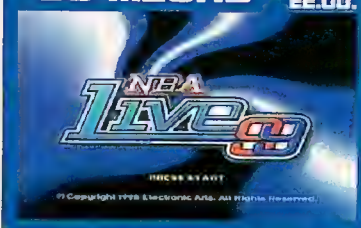
# NBA LIVE '99

**Más vale tarde  
que nunca**

**ELECT. ARTS**

ELECT. ARTS

**96 MEGAS**

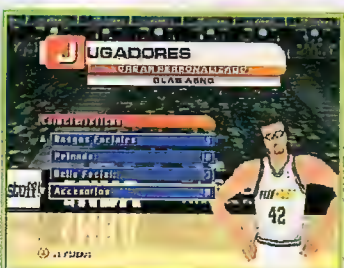
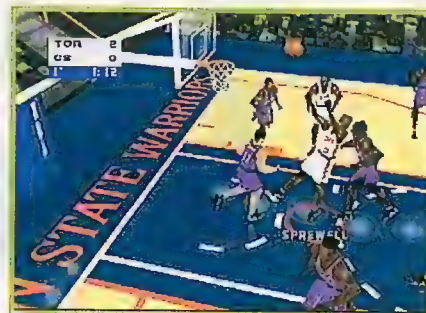
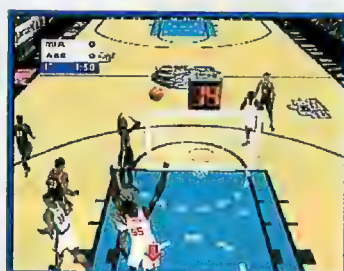


El apartado gráfico es uno de los puntos fuertes del debut de **NBA LIVE** en **NINTENDO 64**. En la captura de movimientos ha colaborado **Anthony Walker**. La capacidad técnica y, sobre todo, física de uno de los jugadores más destacados de la **NBA** se deja notar.

**PLAYSTATION**, el nuevo programa de **ELECTRONIC ARTS** recoge una impresionante variedad de opciones además de la mayoría de los jugadores de la **NBA**.

Además de volver a contar con el concurrido de triples, el juego incluye un nuevo modo **Arcade**. En el mismo las reglas pierden importancia, los jugadores multiplican por mil su capacidad atlética y el juego se hace mucho más dinámico. Además, cada acción esta acompañada por un sonido peculiar logrando un resultado al que no puede negarse la originalidad. Otro de los apartados en los que **ELECTRONIC ARTS** ha trabajado es en mejorar la inteligencia de la computadora, haciendo que ésta sea capaz de «leer» las jugadas del equipo contrario. En el diseño gráfico se ha puesto especial empeño en dos aspectos. El primero es la mejora de los rasgos faciales de los jugadores.

Aunque el comienzo de la **NBA** no está demasiado claro, **ELECTRONIC ARTS** ya tiene casi a punto el debut de **NBA LIVE** para **NINTENDO 64**. El juego tiene el corte clásico de toda la saga, añadiendo un espectacular modo **Arcade**. Poco a poco **EA** va lanzando sus clásicas sagas deportivas en los **64 bits** de **NINTENDO**. En esta ocasión ha llegado el turno para el baloncesto, una disciplina que no cuenta con demasiados competidores en el soporte mencionado. En la misma línea de las versiones de **NBA LIVE** para



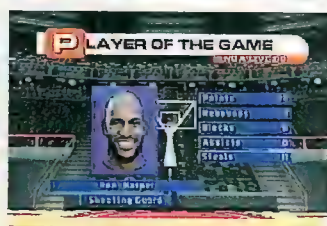
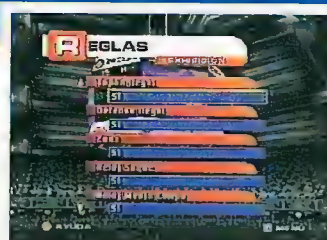
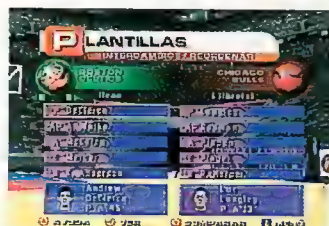
Aunque el cartucho ha tardado mucho en llegar hasta los **64 bits** de **NINTENDO**, cuenta con la ventaja de que no hay muchos competidores.

**Nintendo 64 • Deportivo**

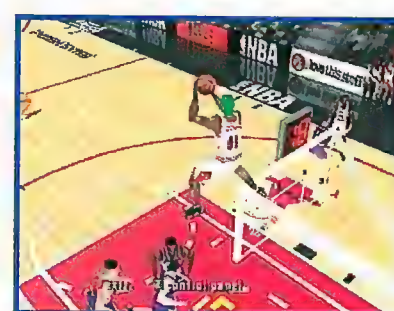


## La NBA al completo

El hecho de que la NBA mantenga los traspasos paralizados impide a ELECTRONIC ARTS incluir la clásica actualización de plantillas. Esta circunstancia hace que en esta ocasión se mantengan los equipos de la temporada anterior. Por otra parte, en cada partido la computadora elige al mejor jugador del partido.



El concurso de triples es una de las últimas incorporaciones a la saga NBA Live. Esta versión de NINTENDO 64 también incluye este modo, recogiendo fielmente la mecánica de este espectacular concurso.



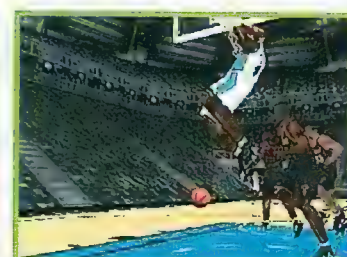
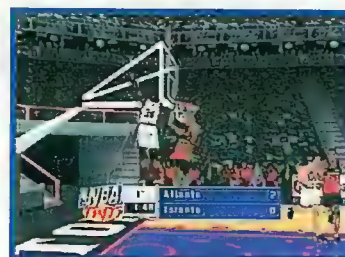
**La popular saga NBA Live debuta en Nintendo 64 con un simulador de corte clásico.**

## Modo arcade

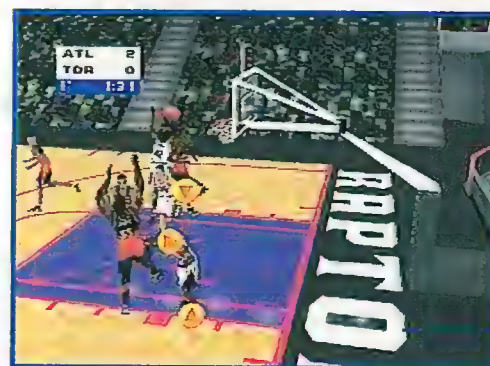


Una de las novedades recogidas en esta versión es la inclusión de un modo arcade. En el mismo, además de multiplicar la espectacularidad de todas las acciones, se incluyen una serie de sonidos para cada una de las acciones. Una de las opciones, permite realizar el juego en el modo simulación, utilizando estos sonidos.

- 1 El modo arcade también permite contemplar las siempre espectaculares repeticiones.
- 2 Empujar a los rivales sin ser sancionado con una falta, es una de las posibilidades ofrecidas en este modo.
- 3 La espectacularidad de las acciones alcanza su máximo nivel con mates fuera del alcance de los mortales.



El control de los jugadores es relativamente sencillo. Para poder determinar el jugador receptor de un pase, es posible activar las flechas que indican su situación.



res, buscando un mayor parecido con la realidad. El segundo consiste en lograr movimientos más reales, para lo que se ha utilizado el sistema de Motion capture. En esta ocasión el jugador que ha colaborado paciente-

mente en esta tarea es el alapivot de los Celtics **Anthony Walker**. La variedad de cámaras es otro de los puntos fuertes de un juego que no entendemos cómo ha tardado tanto en llegar hasta NINTENDO 64. **CHIP & CE**



**SUPER NUEVO**

# NBA LIVE '99

**ELECT. ARTS**

**EA SPORTS**

**CD ROM** ESTADOS UNIDOS



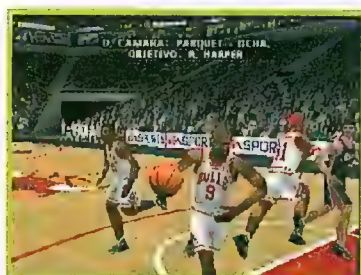
## Basket de altura con Full Montes

La cuarta entrega de la saga para **PLAYSTATION** recoge todos los alicientes de sus antecesores e incluye, como principal novedad, los comentarios del excéntrico **Andrés Montes**. Con este programa, la serie de **ELECTRONIC ARTS** se convierte en la saga de baloncesto que cuenta con mayor número de entregas en **PLAYSTATION**. Desde su debut, con **NBA LIVE 96**, hasta el nuevo compacto, se ha producido una constante evolución en cuanto a la mejora gráfica y

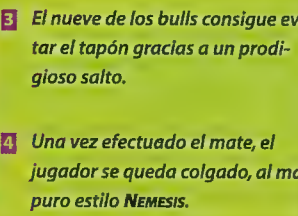
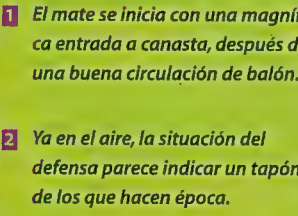
en el número de opciones. Sin embargo, en esta ocasión la principal novedad se produce en el apartado sonoro. Siguiendo el éxito logrado por los comentarios de **Manolo Lama** y **Paco González** en las últimas entregas de **FIFA**, la compañía norteamericana ha decidido seguir la misma línea de actuación en el deporte de la canasta. Para ello ha buscado la originalidad entre los comentaristas españoles de baloncesto. Con estas premisas el elegido

no podía ser otro que el actual comentarista de la **NBA** en Canal + **Andrés Montes**. El juego incluye algunas de sus populares expresiones, haciendo que el desarrollo de los partidos sea mucho más ameno. En resumen, un juego que puede dar mucho que hablar

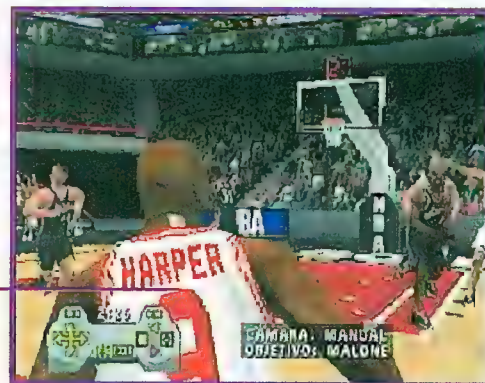
CHIP & CE



### Secuencia de mates



Lo más destacado de la nueva entrega de **NBA LIVE** es el apartado sonoro. Siguiendo la línea marcada por las últimas entregas de **FIFA**, se incorporan los comentarios del siempre animado **Andrés Montes**.



La variedad de cámaras y la posibilidad de utilizar múltiples repeticiones permiten obtener imágenes realmente espectaculares.



PlayStation • Deportivo



# DUROS. ENTRENADOS. TERRORÍFICOS.



# Y PEQUEÑOS.



**GRAN VIDEOJUEGO. PEQUEÑOS GUERREROS.**

PEQUEÑOS GUERREROS: LA PELÍCULA, EN LOS CINES A PARTIR DEL 9 DE OCTUBRE. JUGUETES DISPONIBLES EN LAS MEJORES TIENDAS.



ELECTRONIC ARTS

Distribuye **ELECTRONIC ARTS SOFTWARE** Edificio Arcade, Rulino González 23 bis, Planta 1.ª, Local 2, 28037 Madrid. Tel. 91 304 70 91 Fax. 91 754 52 65

TELÉFONO SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91 754 55 40

Pequeños Guerreros: La Película es una producción de DreamWorks. Pequeños Guerreros es un juego de Electronic Arts. PlayStation 1 y PlayStation 2 son marcas registradas de Sony Computer Entertainment Inc. © 1999 Electronic Arts Software. Todos los derechos reservados.



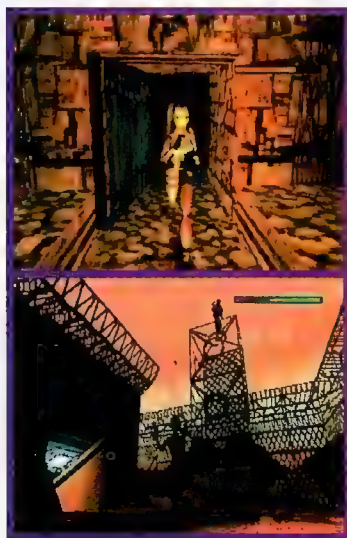
SUPER NUEVO

## TOMB RAIDER

## Lara se pone de nuevo a la faena



¿Quién podía siquiera cuestionar la más que obligada aparición de una tercera entrega de las aventuras de la heroína más heroína del mundo? Sólomente los detractores de un **TOMB RAIDER II** que, efectivamente contaba con sus fallos, pero que no dejaba de ser un grandísimo juego capaz de aportar lo que de él se esperaba: mucha jugabilidad. Mucha gente, y nos referimos a la prensa especializada, se encargó de lapidar la reputación lograda por **TOMB RAIDER**, aunque los incondicionales de la saga, los verdaderos amantes de las aventuras de Lara, nunca nos sentimos defraudados por un juego que sí ofrecía más de lo mismo, pero con notables mejoras, sobre todo a nivel gráfico. Otra cosa es que **TOMB RAIDER III** no haya aprovechado el tiempo transcurrido entre ambas versiones para mejorar aún más conceptos como el motor 3D o determinados fallos que en la segunda parte «cantaban»



EIDOS

Core Design

CD ROM



Reino Unido

TOMB RAIDER III  
ADVENTURES OF LARA CROFT

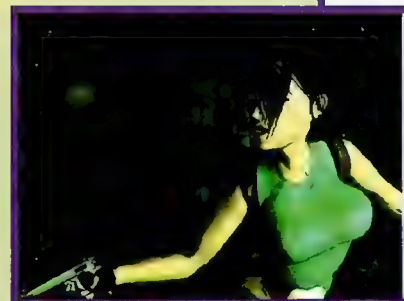
bastante, como los personajes que levitaban misteriosamente cuando eran abatidos. Es pronto para hablar acerca de las características con que contará la versión final de **TOMB RAIDER III**, pues la *beta* con la que hemos trabajado tampoco ofrece demasiadas pistas. Lo que sí podemos asegurar es que el nuevo motor 3D permite obtener gráficos en una resolución mayor a la habitual (hasta 512x240 *pixels*), sin necesidad

## Que buena que está...

...en cada secuencia que aparece durante el juego. Como podéis comprobar por las imágenes, la anatomía de Lara ya no está limitada a los toscos polígonos que antaño adornaban el contorno de su esbelta figura. La tecnología avanza que es una barbaridad, tanto como para ser capaz

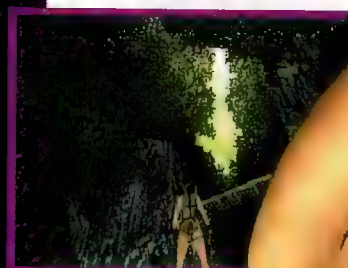


de traernos a una Lara Croft casi tan real como la de carne y hueso que hace unos días visitó nuestro país. Sabéis que las secuencias de introducción de los anteriores **TOMB RAIDER** eran pequeñas obras maestras. Estas son aún mejores, así que no nos extrañaría nada que las nuevas secuencias acaben apareciendo en la nueva edición de *Imagina*. Quién sabe.





# ER III



de tener que recurrir a modos de pantalla entrelazados. Las luces de los escenarios han pasado de ser estáticas a dinámicas, o lo que es lo mismo, cada elemento del decorado, personajes incluidos, sufrirán el cambio en la intensidad de la luz. Ya no serán únicamente los personajes quienes perciban este efecto (como en TR II). Muchos pensaréis que en TR II ya ocurría esto, poniendo como ejemplo las bengalas que Lara lanzaba. Tenéis razón, pero la diferencia es que en **TOMB RAI-**

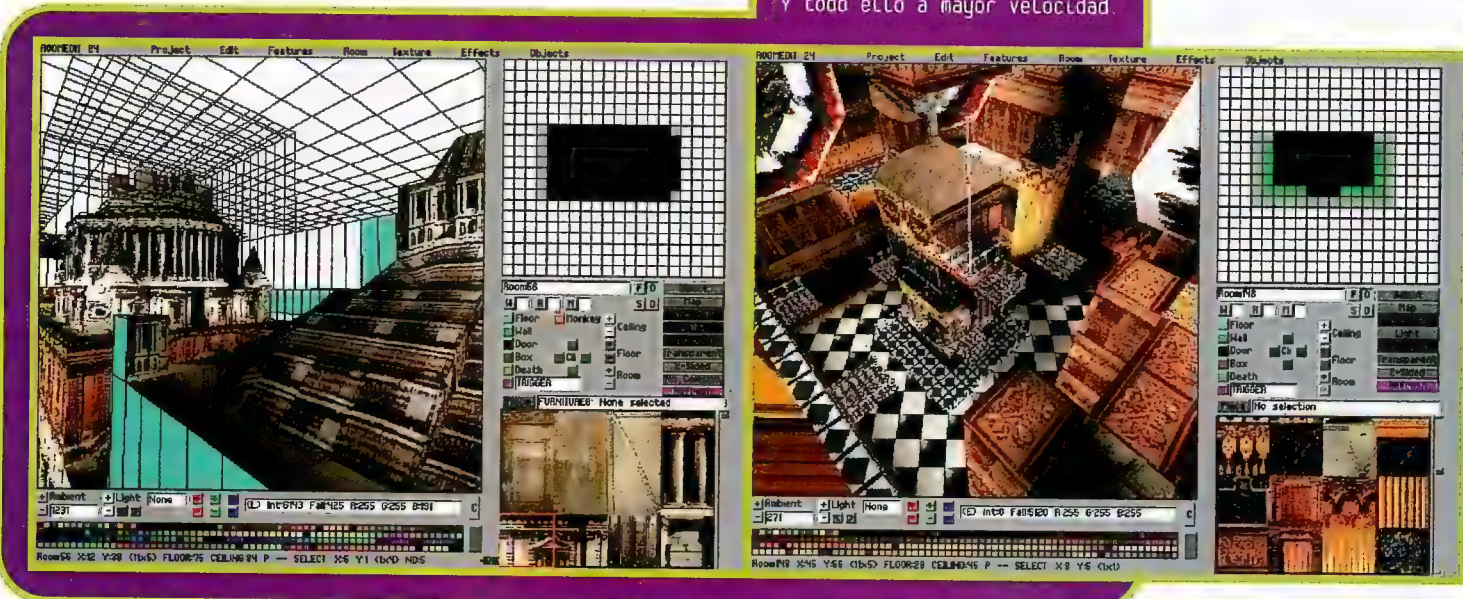
**DER III** habrá mucho más que bengalas. Por poner un ejemplo, la luz del Sol incidirá en la percepción de las imágenes. Si estamos de frente a él, la imagen se tornará oscura, y si estamos de espaldas, ésta se tornará más nítida. La estructura de los escenarios se ha mejorado notablemente, aunque de ese aspecto se habla más detenidamente en el apartado dedicado a los mapeados. Mientras, se ha incluido una cuidada representación de la meteorología, con efectos de niebla, nieve,

## Los mapeados

¿Os acordáis de los bloques y cubos que conformaban los escenarios de TR y TR II? Pues olvidaros de ellos porque **TOMB RAIDER III** ha mejorado, y mucho, su motor 3D. Los escenarios cuentan ahora con formas mucho más elaboradas, gracias a la utilización de formas triangulares. También se han creado nuevos efectos gráficos, como el agua (mucho mejor que en TR I y II), semitransparencias y reflejos y todo ello a mayor velocidad.

## LARA Y SUS MODELITOS

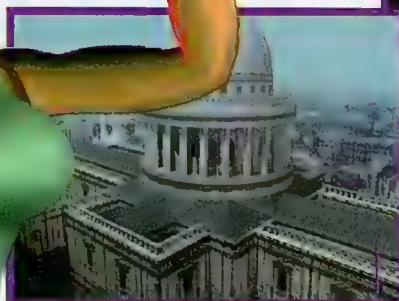
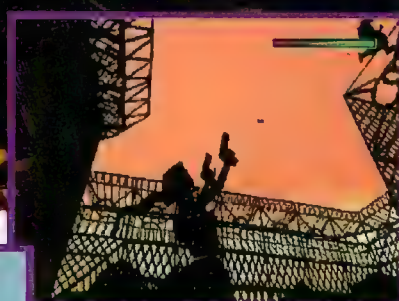
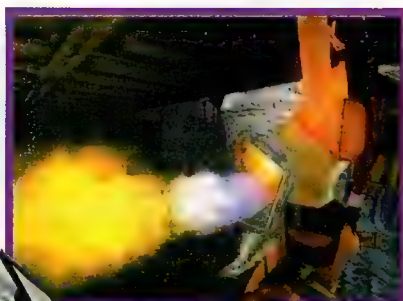
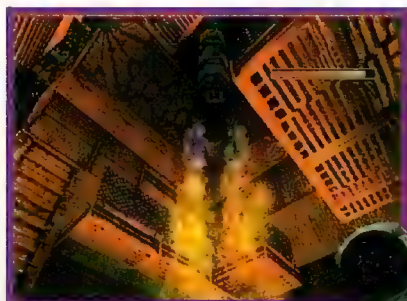
Hasta cinco nuevos «looks» mostrará Lara en el transcurso de la nueva aventura. Todos ellos sabiamente diseñados para resaltar las cualidades anatómicas de la heroína. ¡Qué tendrá esta chical!





**SUPER NUEVO**

# TOMB RAIDER III



**ST. PAUL'S CATHEDRAL**  
El nivel que se desarrolla en Londres guarda una espectacular aventura por los exteriores de uno de los edificios más impresionantes del mundo, la catedral de San Pablo.

lluvia, etc. **TOMB RAIDER III** también se ha vuelto un poco más «salvaje», pues ahora la sangre correrá a borbotones por el suelo cuando alcancemos a cada uno de los enemigos. Enemigos que, por cierto, han aumentado en número, con la incorporación de nuevas especies aún más peligrosas. Las reacciones de éstos serán mucho más estudiadas, gracias a la incorporación de una cierta inteligencia artificial, por lo que habrá que

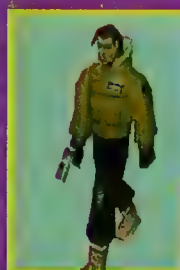
olvidarse de enfrentarse a ellos como habitualmente acostumbrábamos. Si los patrones de ataque cambian, también lo hacen los movimientos de Lara, cuyo repertorio ha variado de forma ostensible, incorporando hasta un total de aproximadamente una docena de nuevas acciones. Y para terminar con el capítulo de novedades, es imprescindible hablar del Kayak, el nuevo vehículo que Lara manejará, en lo que promete ser uno de los aspectos más espectaculares del juego. El soporte *Dual Shock* está contemplado,

una opción a tener muy en cuenta si se advierte que ambos mandos analógicos servirán para mover a Lara y variar la vista respectivamente. Son muchas novedades para una tercera entrega más que prometedora que está al caer.

J. C. MAYERICK

## Enemigos e items

El desarrollo de cada uno de los elementos que entran en el juego ha sido mucho más elaborado en esta tercera entrega de la saga. Se han utilizado muchos más polígonos para representar con mayor perfección la anatomía de cada uno de los personajes, así como las texturas, que al contar con un detalle mucho mayor, permiten obtener resultados mucho más espectaculares y detallistas. Todo ello ha sido posible gracias a la creación de un nuevo motor 3D capaz de rendir a un nivel semejante al de las dos entregas anteriores, pero, eso sí, con resoluciones mucho mayores.



**La nueva entrega incorpora nuevas y excitantes novedades en su desarrollo**



DETRÁS DE  
ESTA PUERTA



SE  
ENCUENTRAN  
OTROS MUNDOS



**SUPER NUEVO**

# TUROK 2

## Una opción para lograr lo imposible

Aunque en nuestro número pasado ya os ofrecimos una *preview* de **TUROK 2**, no hemos podido resistir la tentación de mostraros el aspecto que tendrá este juego con el nuevo cartucho de ampliación de memoria de **NINTENDO 64**. Para que no se nos asusten los que no estén familiarizados con el tema, para jugar a **TUROK 2** no es fundamental tener este nuevo cartucho de ampliación ya que, al fin y al cabo, se trata sólo de una opción para potenciar su aspecto gráfico. Gracias a este periférico con 4 megas de

RAM, que muy pronto sacará a la venta en **España** NINTENDO con un precio que rondará las 4.990 pesetas, **TUROK 2** cobra una nueva dimensión gráfica al poder disfrutar de todo el juego en alta resolución, con unos movimientos mucho más veloces y con unos giros tan suaves como podáis imaginar. Para que os hagáis una idea, estamos hablando de una calidad gráfica muy similar a la que pueden gozar los usuarios de **PC**

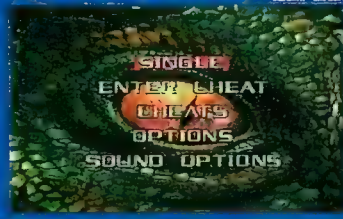
**ACCLAIM**

Iguana Ent.

**256 MEGAS**



EE. UU.



con ordenadores de última generación que utilicen potentes tarjetas gráficas. Otros títulos de ACCLAIM que emplearán próximamente este cartucho de cuatro megas serán **NFL QUARTERBACK '98** y **NBA JAM '98**.

...DE LUCAR

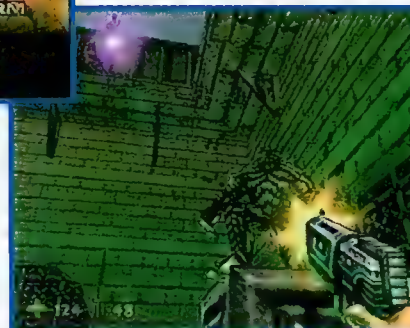
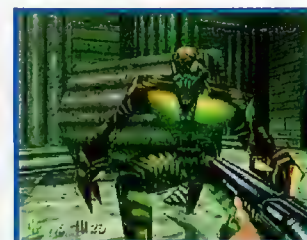


**OPTIONS**

DIFFICULTY	NORMAL
CONTROL TYPE	GOLDEN
CONTROL SIDE	RIGHT
BLOOD COLOR	GREEN
2 PLYR LAYOUT	HORZ
OPACITY	08
HORZ ANALOG	NORM
VERT ANALOG	01
WEAPON SELECT	NORM
RESOLUTION	LO-RES
BRIGHTNESS	NORM

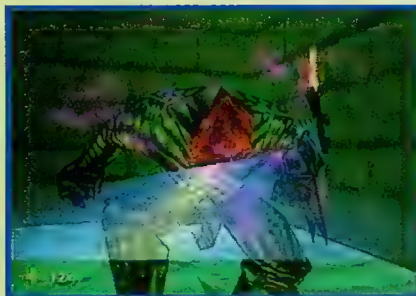
**GO BACK**

Gracias a este nuevo periférico, que aumenta en 4 megas la memoria RAM de **N64**, los juegos cobran un aspecto colosal. En **TUROK 2**, los gráficos en alta se activan en el menú de opciones.



Aunque sin esta ampliación de memoria **TUROK 2** sigue teniendo una calidad gráfica extraordinaria, con ella la cosa adquiere ya tintes absolutamente épicos. Esperemos que cunda el ejemplo.

### Algo Muy Salvaje



En **TUROK 2** hallaréis unas cuantas armas verdaderamente salvajes y sangrientas. el troquelador de cerebros y el disco dentado son quizá las que más estragos hacen en los enemigos.





[www.centromail.es](http://www.centromail.es)

ESTA TARJETA ES  
LA LLAVE PARA  
ACCEDER A ELLOS



¿AUN NO TIENES TU TARJETA CENTRO MAIL?  
NO ESPERES MÁS. DISFRUTA YA DE LAS NUMEROSAS  
VENTAJAS QUE TE OFRECE: DESCUENTOS, PROMOCIONES  
ESPECIALES, EVENTOS RESTRINGIDOS A SOCIOS...  
RELLENA TU SOLICITUD Y ENTREGALA EN TU  
CENTRO MAIL. RECIBIRÁS GRATIS Y EN CASA LA TARJETA  
QUE TE ABRIRÁ LAS PUERTAS A OTROS MUNDOS...



**SUPER NUEVO**

# TOCA 2

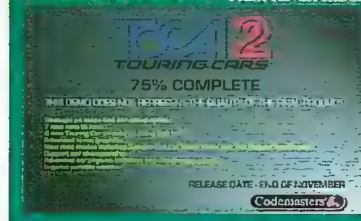
## Ya no basta con correr para ganar

La primera entrega de **Touring Car** para **PLAYSTATION** supuso una agradable sorpresa para los amantes de los juegos de conducción realista, espectaculares en lo gráfico y, sobre todo, para aquellos que gustaran de títulos con un alto nivel de exigencia en el pilotaje. Pues bien, para aquellos que aún tengan fuerzas para enfrentarse a un reto tan complejo como aquél, **CODEMASTERS** está ultimando lo que será el futuro **TOURING CAR 2**, una secuela mejorada en la que encontraréis pocas pero jugosas novedades. Gráficos en alta resolución, ocho nuevos vehículos, nuevas escuderías, diez circuitos más, paradas en boxes estratégicas, daños en las carrocerías, tiempo variable durante las carreras y nuevos modos de juego, entre ellos uno para dos jugadores simultáneos con cable *link*, son sólo una parte de las innovaciones introducidas en esta entrega. Por lo demás, en **TOURING CAR 2** tendrá un rigor

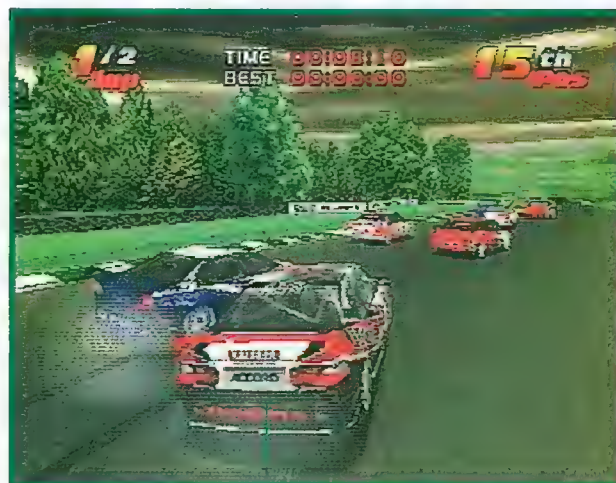
en la conducción similar al de su antecesor, por lo que no os faltarán trompos, tortazos y las habituales salidas de pista en cuanto piséis fuera del asfalto. Otro aspecto, aunque no estaría de más catalogarlo como contratiempo y que no deberéis perder de vista, es el tema de las paradas en boxes y los cambios de condiciones climatológicas durante la prueba. Con un poco de práctica y la nueva opción para ajustar los componentes, es posible que logremos que esta edición acabe por ser mucho más asequible y que pase a formar parte, junto a **GRAN TURISMO** y **COLIN MC RAE**, del Olimpo de los juegos de coches. **DE LUCAR**

**CODEMASTERS**

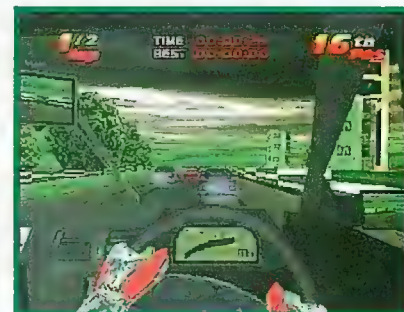
**CD ROM** REINO UNIDO



Como deja bien claro esta presentación repleta de mensajes de cómo será el **TOURING CAR 2**, esta versión es sólo una beta y está al 75% de su programación final.



Como en su día ocurrió con la primera entrega, en **TOURING CAR 2** es tremendamente sencillo acabar fuera de la carretera. Los trompos son constantes.



## Nuevos vehículos para estamparte casi todo el rato



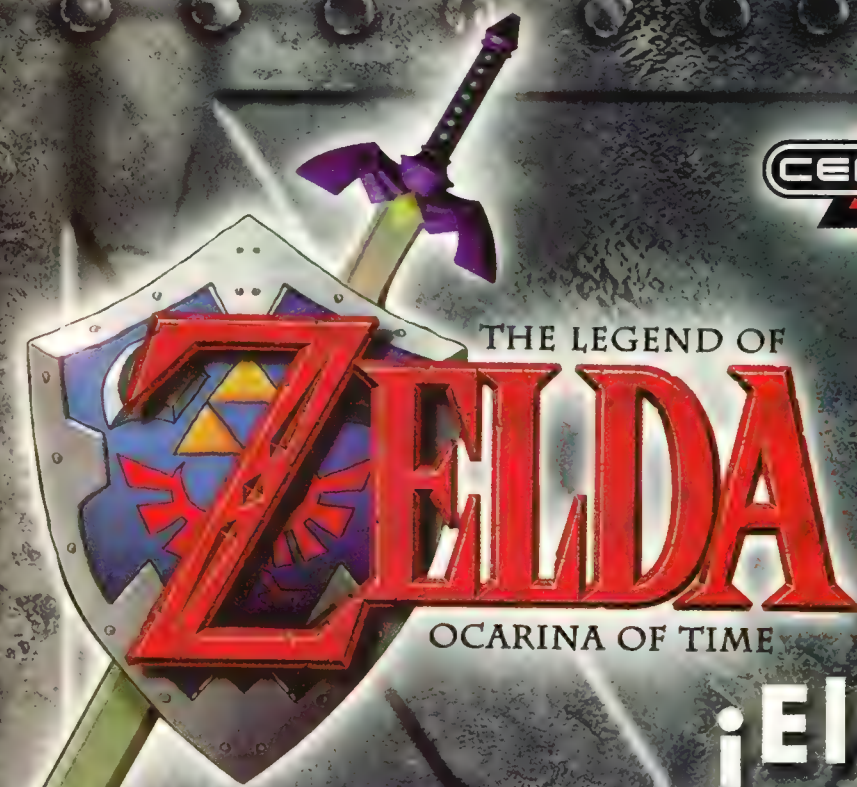
Toda innovación es siempre algo digno de agradecer, pero estos nuevos cacharros son aún más indómitos que los de competición normal. No corren, vuelan y, para colmo de males, derrapan como auténticas perras.





**CENTRO MAIL**

[www.centromail.es](http://www.centromail.es)



THE LEGEND OF  
**ZELDA**  
OCARINA OF TIME



# ¡El Juego más esperado del año!

Reserva ahora tu juego y obtendrás fantásticos regalos y 3 descuentos increíbles:

- Una guía de traducción
- Una guía de trucos
- Una cartera exclusiva de Zelda
- Un poster de Zelda
- 500 ptas. en la compra de una consola Game Boy Color
- 500 ptas. en la compra de cualquier juego de Nintendo 64 de Nintendo España
- Y otro descuento de 500 ptas. en la compra de cualquier juego de Nintendo 64 de Nintendo España



 ¡Corre a tu Centro MAIL más cercano o  
llámanos por teléfono al número 902 17 18 19  
para realizar la reserva!

OFERTA VÁLIDA HASTA FIN DE EXISTENCIAS O HASTA LA PUESTA EN VENTA DEL PRODUCTO. VÁLIDA HASTA EL 4 DE DICIEMBRE.



**SUPER NUEVO**

# PSYBADEK

## Psygnosisdélíco



Aunque **PSYBADEK** parezca un pelín psicodélico, la verdad es que es de lo más interesante que hemos visto de **PSYGNOSIS** en juegos de este tipo. Habrá que esperar a la versión definitiva para ver si el nivel se mantiene.



**PSYGNOSIS**

**PSYGNOSIS**

**CD ROM**



PAÍS UNIDO



**BADEK** ofrece una variedad considerable de niveles, con fases que combinan la velocidad con la puntería, o con nuestros buenos reflejos. Esta variedad es la que hará posible, o al menos eso deseamos, que **PSYGNOSIS** halle, de una vez por todas, la receta perfecta.

J. C. MAYERICK



**Psygnosis intenta crear la combinación perfecta entre calidad y jugabilidad**

**P**SYGNOSIS es una de las compañías europeas que más prestigio logró tras el lanzamiento de **PLAYSTATION** (con los inolvidables **DESTRUCTION DERBY** y **WIPE OUT**), un prestigio que ya había ganado en una etapa anterior, cuando las consolas de 16 bits eran las grandes dueñas del mercado. **PSYGNOSIS** es además una de las compañías que mejor sabe programar y que, a su vez, menos claro tiene el concepto de jugabilidad. Es capaz de

dejarnos con la boca abierta a través de un motor 3D magnífico y unos efectos increíbles y, al mismo tiempo, aburrirnos soberanamente. Con **PSYBADEK**, la primera de las dos características se cumple de lleno, ya que todo en el juego está cuidado hasta el más mínimo detalle. La segunda es pronto para valorarla, pues aún quedan muchos retoques por hacer a lo que será la copia maestra del juego. Por lo que hemos podido testear en estos días, lo cierto es que **Psy-**

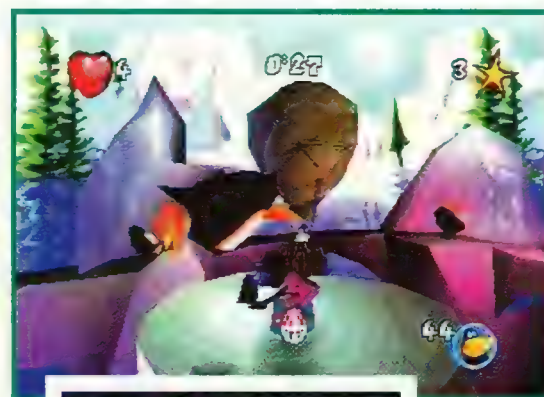


PlayStation • Arcade

**Para empezar...**



- 1 La pantalla de selección de idioma, con elementos «típicos» de cada país.
- 2 Xako y Mia, dos nombres «super-pijos» que sólo gustarán a niños como Doc.
- 3 El transportador es la forma más rápida de moverse por los diferentes niveles.



La fase de los pingüinos nos invita a potenciar nuestra puntería tocando la vida a estos pobres animales.



**CENTRO MAIL**

www.centromail.es

¡Resérvalo Ya!



**9.990** Ptas

# TUROK

## SEEDS OF EVIL™



Turok, Protector de la Tierra, es la única esperanza para derrotar a las hordas alienígenas que invaden el Mundo Perdido y acabar, en un enfrentamiento suicida, con "Primagen", la nueva amenaza que planea sobre el Universo. Turok cuenta con las armas más salvajes y sanguinarias jamás vistas: Taladro Cerebral, Sierra Boomerang Descuartizadora, Lanzallamas Incinerador, Sensores Explosivos de Movimiento, Rifle Voltaico, Trituradora, Arco con Mira Telescópica..

**Acclaim**

¿Serán suficientes para afrontar la batalla más terrorífica jamás vista?  
¡Turok 2, el más bestial!

**GBA**  
**5.990** Ptas

**GAME BOY**



Turok 2 Seeds of Evil © 1998 Acclaim Entertainment Inc. All Rights Reserved.

Compatible GB **COLOR**

\* PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA FIN DE EXISTENCIAS



**SUPER NUEVO**

# DEVIL DICE

## Juega a los dados

Es lo que nos faltaba por ver en cuestión de juegos tipo puzzle, aunque todo hay que decirlo, el desarrollo de **DEVIL DICE** no es especialmente novedoso. Por un lado nos recuerda al clásico **SOKOBAN** (sólo nos recuerda) y por otro a **BOXXLE**, un juego para **GAME BOY** que, esta vez sí, incorporaba los dados en su desarrollo. **DEVIL DICE** propone un sistema de juego tan sencillo como adictivo: juntar dos o más dados cuyas caras superiores sean idénticas. Sobre esta base se

asienta un juego realmente divertido en el que sus tres modos de juego suponen toda una prueba a nuestras habilidades. Hacer desaparecer todos los dados que hay en pantalla en un número determinado de movimientos o, aún más sencillo, hacer desaparecer el mayor número de dados en el menor tiempo posible, son, muy por encima, las propuestas de **DEVIL DICE**, un título que además está perfectamente programado. La mejor prueba de ello es que **DEVIL DICE** ha conseguido unas

**Sony C.E.**  
**SHIFT**

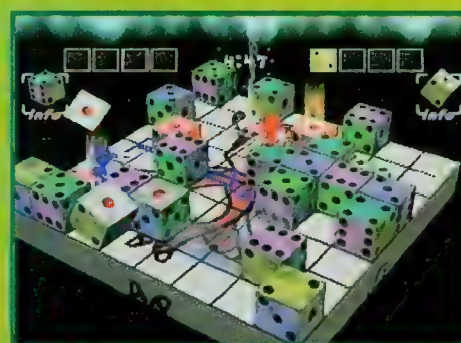
**CD ROM**



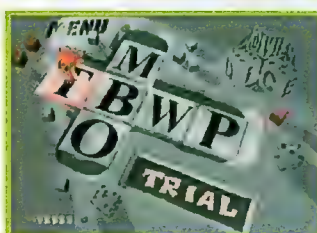
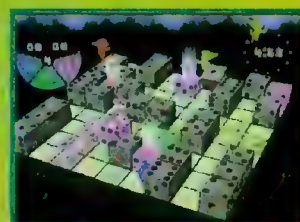
ventas extraordinarias en **Japón**, un país donde este tipo de juegos ya cuenta de por sí con una aceptación más que considerable. No os vamos a contar más, el mes que viene os destriparemos un juego que podría suceder al mismísimo **TETRIS** con toda dignidad.

**J. C. MAYERICK**

### Una nueva rareza

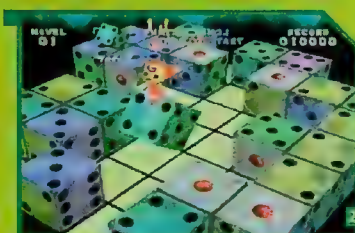


Todos los juegos de tipo puzzle necesitan de un periodo de aprendizaje, pero **DEVIL DICE** es uno de esos pocos títulos cuyo sistema de juego resulta, al igual que **TETRIS**, muy intuitivo.

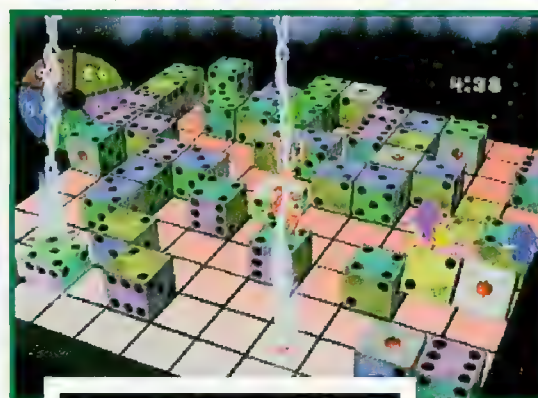


Desde el menú principal se puede acceder a los diferentes modos de juego: Trial, Battle, Wars y Puzzle, así como a la pantalla de opciones y al manual de iniciación para dar los primeros pasos.

### Manual, Zoom e Idioma



- 1 El modo Manual describe cada uno de los conceptos que **DEVIL DICE** encierra.
- 2 En algunos modos de juego, como el Trial, es posible hacer Zoom.
- 3 Los textos en castellano son especialmente útiles en el modo Manual.



Que sea un juego con un concepto muy sencillo no quiere decir que gráficamente tenga que ser malo.

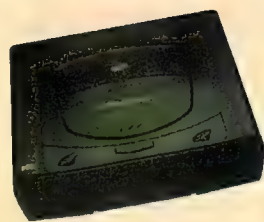


# Ven a conocernos

# CENTRO MAIL

www.centromail.es

SATURN



14.990

PLAYSTATION DUAL SHOCK



19.900

PLAYSTATION DUAL SHOCK

+  
PACK PERIFÉRICOS



23.900

NINTENDO 64

+  
SUPER MARIO 64



19.900

GAME BOY COLOR



12.990

ABE'S EXODUS



PVP - 8.490

ALL STAR TENNIS '99



PVP - 8.490

BREATH OF FIRE III



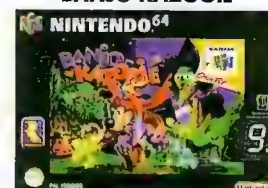
PVP - 7.490

1080° SNOWBOARDING



8.490

BANJO KAZOOIE



9.490

COLIN McRAE RALLY



PVP - 8.490

DUKE NUKEM: TIME TO KILL



PVP - 8.490

FIFA '99



PVP - 7.490

F-1 WORLD GRAND PRIX



8.490

F-ZERO X



8.490

FORMULA 1 '98



PVP - 7.990

INTER. SUPERSTAR SOCCER '98



PVP - 8.490

MEDIEVIL



PVP - 7.490

INTER. SUPERSTAR SOCCER '98



8.990

MISSION: IMPOSSIBLE



9.490

MORTAL KOMBAT 4



10.490

THE LEGEND OF ZELDA



8.490

MORTAL KOMBAT 4



PVP - 8.490

SPYRO THE DRAGON



PVP - 7.490

TEKKEN 3



PVP - 7.990

TUROK 2: SEEDS OF EVIL



9.990

V-RALLY '99 EDITION

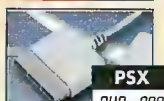


9.490

CABLE EXTENSIÓN JOYTECH 2 M.



N64  
PVP - 990



PSX  
PVP - 990

CONTROLLER



N64  
PVP - 4.990



PSX  
PVP - 2.100

CONTROLLER DUAL SHOCK



PSX  
PVP - 4.500

JAM!!



N64  
PVP - 11.900

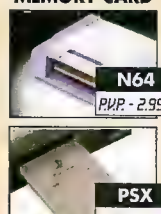
PSX  
PVP - 11.900

JOLT PACK



N64  
PVP - 1.790

MEMORY CARD



N64  
PVP - 2.990

PSX  
PVP - 2.100

PISTOLA G-CON 45



PSX  
PVP - 6.990

VOLANTE PER4MER TURBO WHEEL+PEDALS



N64  
PVP - 7.990

PSX  
PVP - 7.990

pedidos por telefono:

902.17.18.19

CENTRO MAIL



**SUPER NUEVO**

# **Todo un clásico del viejo Archimedes**

**A**provechando que el final del milenio está cerca, GROLIER ha rescatado de los archivos del *software* un juego cuyo éxito, no sabemos muy bien por qué, sobrepasó con mucho lo esperado. Fue programado por un tal **David Bra-Ben**, inicialmente para el **ACORN ARCHIMEDES**, y se llamó ZARCH,

aunque en el año 1988 fue convertido a varios sistemas diferentes, como el **ZX SPECTRUM**, **AMSTRAD CPC**, **AMIGA**, **ATARI ST**, etc, con el nombre de **VIRUS**. El juego en cuestión nos ponía a los mandos de una nave cuyo control, en un entorno 3D muy elemental, era casi imposible. Lo cierto es que el aspecto del

# **V2000**

**UBI SOFT  
GROLIER**

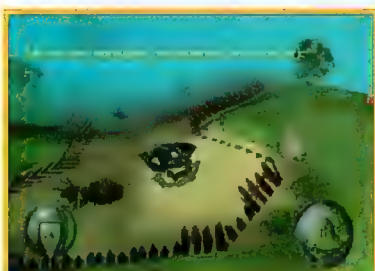
**CD ROM**

**REINO UNIDO**

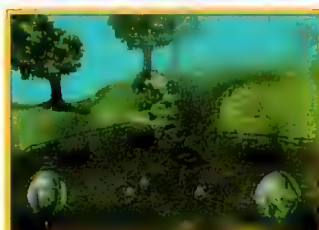
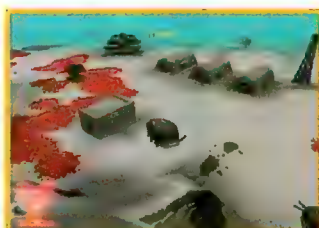


juego ha cambiado bastante. Se ha pasado del modo alámbrico de los juegos de aquellos días a las detalladas texturas que el *hardware* de **PLAYSTATION** permite. La esencia es la misma, pero por mucho que miremos, son versiones que tienen poco que ver entre sí.

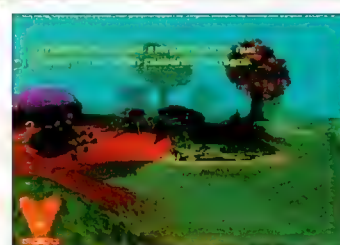
**J. C. MAYERICK**



**Hovercraft** Uno de los efectos más impactantes de **VIRUS 2000** hace referencia a la física del Hovercraft. Es un delicia saltar por encima de las colinas a toda velocidad. Por supuesto, el control de la nave en **VIRUS 2000** es infinitamente mejor que en **ZARCH (Virus)**, cuyo control era todo un tormento.



**El clásico Zarch para Archimedes vivirá una segunda juventud**



**A falta de Archimedes...**



**1** Ahí va la pantalla de presentación de la versión del año 1988 para **ZX SPECTRUM**.



**2** El entorno 3D, aunque no lo parezca, tenía un mérito considerable.

**PlayStation • Shoot'em-up**



# Ven a conocernos



## LA MAYOR CADENA DE INFORMÁTICA Y VIDEOJUEGOS DE ESPAÑA

Más de 60 puntos de venta  
Últimas novedades en Hardware y Software  
2.000 productos en catálogo  
y mucho más...

### A CORUÑA

A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 0981 143 111  
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracedo, 13 0981 589 288

### ÁLAVA

Vitoria C/ Manuel Iradier, 9 0945 137 824

### ALICANTE

Alicante  
• C/ Padre Mariana, 24 0965 143 998  
• C.C. Gran Vía, L. B-12, Av. Gran Vía s/n PRÓXIMA APERTURA  
Benidorm Av. los Limones. Edif. Fuster-Júpiter 0966 813 100  
Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 0965 467 959  
Elda Av. J. Martínez González, 16-18b 0965 397 997 PRÓX. APERTURA

### ALMERÍA

Almería Av. de la Estación, 28 0950 260 643

### ASTURIAS

Gijón Av. de la Constitución, 8 0985 343 719

### BALEARES

Palma de Mallorca  
• C/ Pedro Dezcallar y Net, 11 0971 720 071  
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 0971 405 573

### BARCELONA

Barcelona  
• C.C. Glories, Local A-112 - Av. Diagonal, 280 0934 860 084  
• C/ Pau Claris, 97 0934 126 310  
• C/ Santa, 17 0932 966 923  
Badalona  
• C/ Soledad, 12 0934 644 697  
• C.C. Montigalá - C/ Olof Palme, s/n 0934 656 876  
Manresa C.C. Olimpia, L. 10 - C/ A. Guimera, 21 0938 721 094  
Mataró C/ San Cristóbal, 13 0937 960 716  
Sabadell C/ Filadelfos, 24 D 0937 136 116

### BURGOS

Burgos C.C. de la Plata, Local 7 0947 222 717

### CÁDIZ

Jerez C/ Marimanta, 10 NUEVO CENTRO

### CÓRDOBA

Córdoba C/ María Cristina, 3 0957 486 600

### GIRONA

Girona  
• C/ Rutlla, 147, Esq. J. Regalá, 6 0972 224 729  
• C/ Emili Grahil, 65 PRÓXIMA APERTURA  
Figueras C/ Morera, 10 0972 675 256  
Palamós C/ Enric Vincke, s/n 0972 601 665

### GRANADA

Granada C/ Recogidas, 39 0958 266 954

### GUIPUZCOA

San Sebastián Av. Isabel II, 23 0943 445 660  
Irún C/ Luis Mariano, 7 0943 635 293 NUEVO CENTRO

### HUESCA

Huesca C/ Argensola, 2 0974 230 404

### JAÉN

Jaén Pasaje Maza, 7 0953 258 210

### LA RIOJA

Logroño Av. Doctor Múgica, 6 0941 207 833

### LAS PALMAS DE G.CANARIA

Las Palmas de Gran Canaria  
• C/ Presidente Alvear, 3 0928 234 651  
• C.C. La Ballena. Local 1.5.2 0928 418 218

### MADRID

Madrid  
• C/ Preciados, 34 PRÓXIMA APERTURA  
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 0915 278 225  
• C.C. La Vaguada, Local T-038 0913 782 222  
• C.C. Las Rosas, Local 13 - Av. Guadalajara, s/n 0917 758 882  
• C/ Montería, 32 2º 0915 224 979  
Alcalá de Henares C/ Mayor, 89 0918 802 692  
Alcobendas C.C. Picasso, Loc. 11 0916 520 387  
Alcorcón C/ Cisneros, 47 0916 436 220  
Getafe C/ Madrid, 27 Posterior 0916 813 538 NUEVO CENTRO  
Las Rozas C.C. Burgocentro II, Local 25 0916 374 703  
Móstoles Av. de Portugal, 8 0916 171 115  
Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11. Local 5 0917 990 165  
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor, Local 53 0916 562 411

### MÁLAGA

Málaga C/ Almansa, 14 0952 615 292  
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 0952 463 800

### MURCIA

Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n. 0968 294 704

### NAVARRA

Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 0948 271 806

### PONTEVEDRA

Vigo  
• Pza. de la Princesa, 3 0986 220 939  
• C/ Elduayen, 8 0986 432 682 NUEVO CENTRO

### SALAMANCA

Salamanca C/ Toro, 84 0923 261 681

### STA. CRUZ DE TENERIFE

Sta. Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 0922 293 083

### SEGOVIA

Segovia C.C. Almuzara, Local 21 - C/ Real, s/n 0921 463 462

### SEVILLA

Sevilla C.C. Los Arcos, Local B-4, Av. Andalucía, s/n 0954 675 223

### VALENCIA

Valencia  
• C/ Pintor Benedito, 5 0963 804 237  
• C.C. El Saler, Local 32 A - C/ El Saler, 16 0963 339 619  
Gandia  
• C.C. Plaza Mayor. Local 9-10. Parque de Actividades. 0962 950 951

### VALLADOLID

Valladolid C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 0983 221 828

### VIZCAYA

Bilbao Pza. Arriquirar, 4 0944 103 473

### ZARAGOZA

Zaragoza  
• C/ Cádiz, 14 0976 218 271  
• C/ Antonio Sanguin, 6 0976 536 156

### ARGENTINA

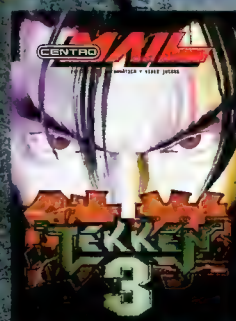
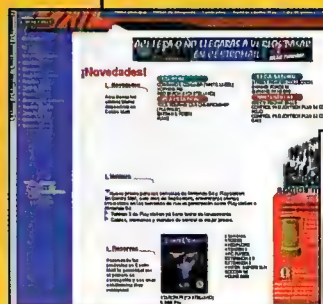
Buenos Aires Paraná, 504 0371 13 16

# CENTRO MAIL

## Visita nuestra Web

[www.centromail.es](http://www.centromail.es)

En ella encontrarás  
información sobre tus  
**juegos** favoritos,  
**Noticias** Centro MAIL,  
**Trucos** para videojuegos,  
**Compras** On-Line,  
**Zona** de juegos,  
**Concursos**,  
**Ordenadores** a la carta,  
**Forum**,  
y mucho más...



**Solicita nuestro CATÁLOGO !! ES GRATUITO !!**

# CENTRO MAIL

pedidos por teléfono:

**9 0 2 1 7 1 8 1 9**



SUPER NUEVO

# WIPE OUT 64

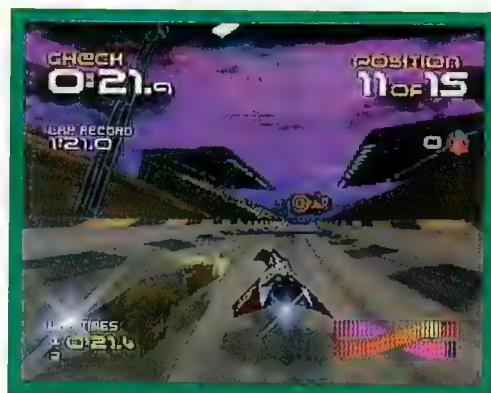
## El clásico revive en Nintendo 64



de la jugabilidad y, seguramente por las prestaciones del joystick analógico del mando de N64, este **WIPE OUT 64** es el más manejable y sencillo de pilotar de todos los existentes. Ahora, gracias a esta agradecida circunstancia, resulta mucho más fácil trazar las curvas, atrapar los items y, lo que es más importan-

te, nuestro amplio arsenal se muestra mucho más efectivo. Otro aspecto que agradecerán los aficionados es la presencia de un excelente modo para varios jugadores simultáneos que añade a la calidad y jugabilidad clásica de este título toda la

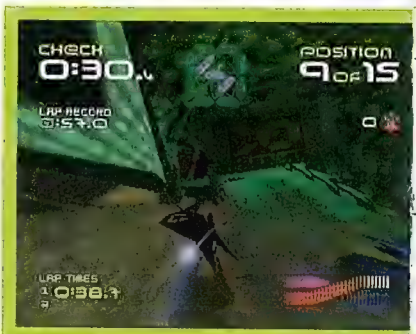
garra, los piques y la emoción de un modo *versus* con cuatro participantes. Este puntito extra de intensidad convierte a **WIPE OUT 64** en el más divertido, atractivo y con más posibilida-



*Como en todas las creaciones de la compañía británica PSYGNOSIS, los juegos de luces y los efectos especiales vuelven a tener un papel estelar. Son de lo mejor que veréis en NINTENDO 64.*



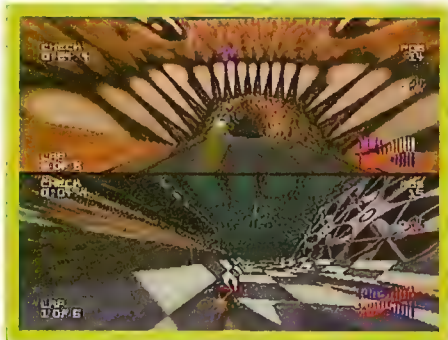
*Las excelentes cualidades del mando de NINTENDO 64 nos facilitarán muchísimo las cosas a la hora de pilotar y, lo que es más importante, al apuntar nuestras armas.*



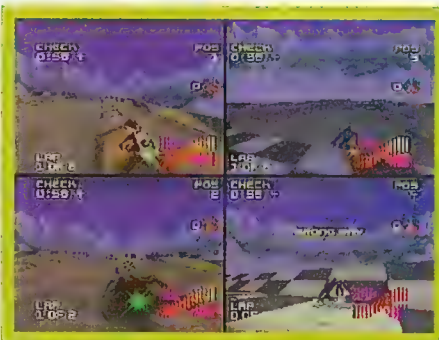
Como en muchas otras cosas de la vida, en el mundo del videojuego hay algunas cuestiones realmente difíciles de comprender. Así, la saga **WIPE OUT** para 32 bits, que cosechó un enorme éxito tanto de crítica como de ventas, no ha tenido una legión de imitadores cuando otros títulos con mucho menos poderío y clase han tenido a los pocos meses unas cuantas réplicas más o menos inspiradas. Pues bien, la excepción de la regla en el mundo del videojuego debe ser **WIPE OUT**. Una posterior versión para **SATURN**, la segunda parte para **PLAYSTATION** y esta entrega para **NINTENDO 64**, son los únicos herederos reales de esta saga tan emblemática. En líneas generales se puede decir que **WIPE OUT 64** sigue las mismas pautas que sus antecesores, aunque también son detectables algunos cambios realmente atractivos que pueden aumentar en bastantes enteros su cotización. Para empezar, en esta versión se ha trabajado mucho más el tema



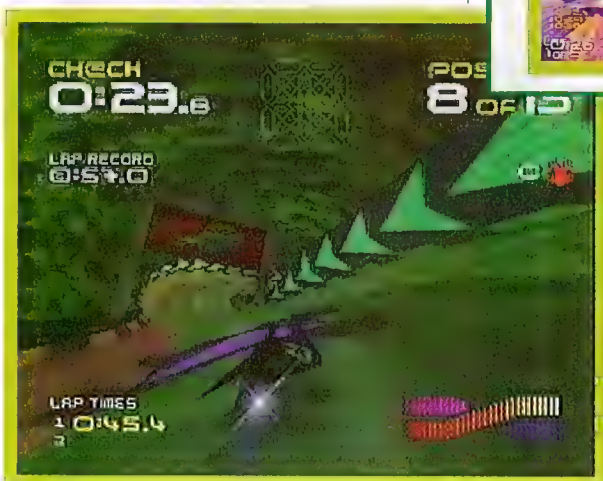
## Más jugable que nunca



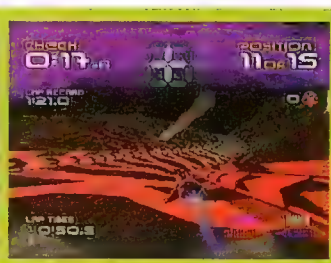
En **PLAYSTATION** era necesario el cable Link para poder disfrutar del modo para dos jugadores simultáneos. Por suerte, en **NINTENDO 64** sólo será necesario que os hagáis con cuatro mandos. La verdad es que merece la pena porque está realmente logrado y puede proporcionarnos momentos únicos.



Los equipos, naves y los circuitos de esta edición para **NINTENDO 64** son los mismos que en **WIPE OUT 2097** de **PLAYSTATION**.

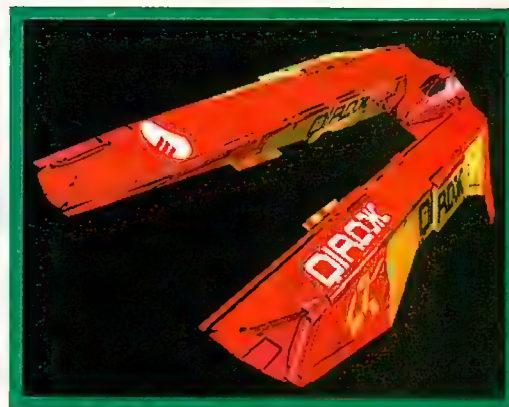


Los trazados de los circuitos son casi tan complejos como los apuntes de Van Gaal tras la expulsión de Nadal en los Campos de Sport del Sardinero. A lo mejor hemos exagerado un poco.



des de perdurar en el tiempo de toda la saga. Por lo demás, **WIPE OUT 64** conserva toda la belleza gráfica, la perfección técnica en los movimientos y la velocidad enloquecedora que encumbró a esta saga de **PSYGNOSIS**. En contra de lo que muchos pensaban, el suavizado de texturas característico de cualquier título para

**NINTENDO 64**, le sienta de maravilla a **WIPE OUT 64**. Para terminar este primer contacto, nos gustaría recordar que esta entrega contará también con una banda sonora que, por fin, ha sabido explotar las posibilidades del **chip** de sonido de esta consola. Sólo por eso ya merece la pena contar con **WIPE OUT 64**. DE LUCAR



Los amantes de la velocidad y la acción están de suerte



67

## Explosión o victoria



En **WIPE OUT 64**, llegar entre los tres primeros resulta algo más sencillo que en anteriores ediciones. Aún así, también es bastante normal que caigamos unas cuantas veces en el intento. Las dos causas más normales de fallecimiento son el fuego enemigo y la falta de tiempo.



**SUPER NUEVO**

# BUST A MOVE 4

## Las pompas van a reventarlo todo

**ACCLAIM  
TRITO**

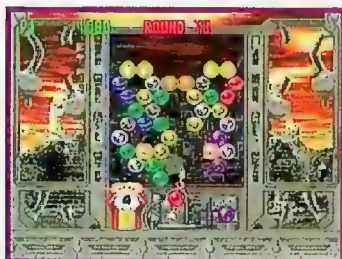
**CD ROM**



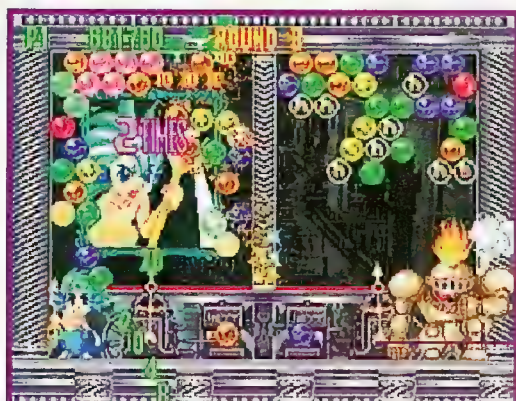
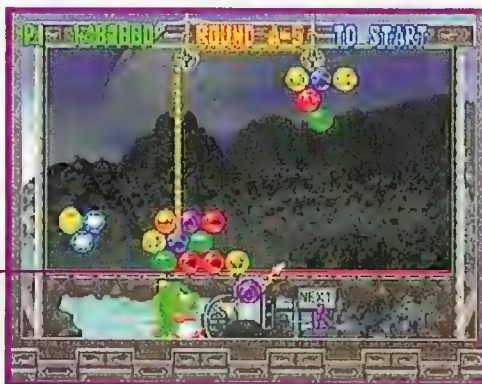
La saga de juegos de puzzle BUST-A-MOVE demostró a mucha gente que para triunfar en el mundo del videojuego a veces no es necesario destrozarse la cabeza buscando un diseño gráfico superespectacular o una mecánica tremendamente compleja. Para aportar más pruebas llega ahora **BUST-A-MOVE-4**, una entrega que atesora la misma jugabilidad y unas cuantas novedades que afectan tanto a las modalidades como al desarrollo del juego. Aunque todo básicamente se reduce a

lo mismo, en lanzar la bolita para ir eliminando otras estructuras de bolas, ahora también deberemos tener en cuenta la presencia de unas nuevas estructuras soportadas por poleas que suben y bajan complicándonos bastante la existencia. Resulta increíble, pero este cambio tan simple puede alterar completamente, y en tan sólo unos segundos, el desarrollo de una partida prácticamente ganada. Pero esa es sólo una de las novedades de **BUST-A-MOVE-4**. Por citar algunas de ellas, diremos que esta entrega cuenta además con nuevas modalidades de juego (con un modo historia en el que incluso podremos conocer nuestro futuro a través de las cartas del Tarot), nuevos personajes con alucinantes ataques especiales,

una banda sonora tan divertida y pegadiza como en anteriores ocasiones, editor de escenarios y las voces más desternillantes. Con todas estas innovaciones y su explosiva jugabilidad no creemos que nadie pueda resistirse a **BUST-A-MOVE 4**. **DE LUCAR**

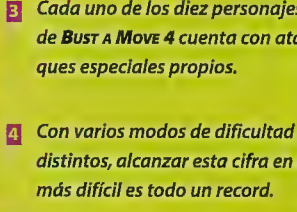
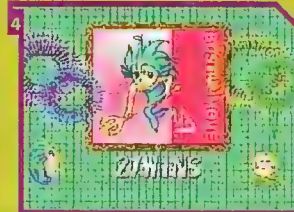
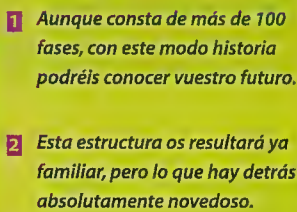
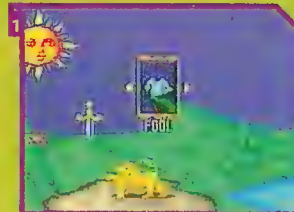


Aunque alguno crea que son una memez, los escenarios con estructuras soportadas por poleas son más chunga que las respuestas de **Poli Díaz** al Test de Inteligencia de la **Nasa**.



Si lográis derribar varios grupos de bolas seguidas, conseguiréis uno de los nuevos ataques especiales. No os perdáis los lamentos del rival.

### Dentro del juego



- 1 Aunque consta de más de 100 fases, con este modo historia podréis conocer vuestro futuro.
- 2 Esta estructura os resultará ya familiar, pero lo que hay detrás es absolutamente novedoso.
- 3 Cada uno de los diez personajes de **BUST A MOVE 4** cuenta con ataques especiales propios.
- 4 Con varios modos de dificultad distintos, alcanzar esta cifra en el más difícil es todo un record.



**SUPER NUEVO**

# ASTEROIDS

## Clásico remozado

**S**i hay un juego, además de GALAXIAN y SPACE INVADERS, que probablemente ha obligado a los usuarios más maduritos a robarle la cartera a la madre del bolso y a gastarse sus pagas de los domingos en los salones recreativos, ese es sin duda **ASTEROIDS**, el célebre arcade monocromo de WILLIAMS de la nave triangular y las rocas transparentes que tanta adicción era capaz de proporcionar. Después de aparecer en la primera recopilación de clásicos de la compañía americana, ACTIVISION ha decidido recuperar el espíritu de este juego y dotarlo de un

aspecto gráfico acorde con lo que se estila hoy en día, pero sin perder ni un ápice de la mecánica que tantos frutos obtuvo hace casi dos décadas. Disparar a las rocas hasta que se van dividiendo y eliminar a los pedazos más pequeños sigue siendo el objetivo del juego. También veremos naves enemigas y, como novedad, se han incluido poderes nuevos, como minas y demás armas que nos ayudarán a finalizar con éxito los niveles de las fases. Estas diferencias con respecto al original nos hacen verlo más como un clónico de **ASTEROIDS** que como una segun-

**ACTIVISION**

ACTIVISION  
**CD ROM**

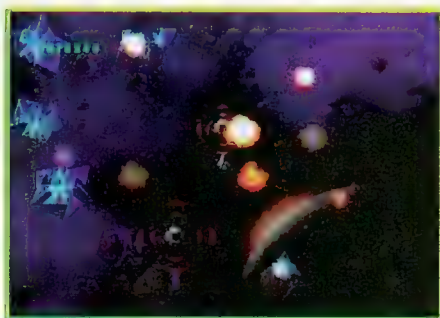


da parte o un restyling del juego y, aunque la beta a la que hemos tenido acceso dista mucho de estar finalizada, esperamos que el producto final consiga batir al que para nosotros es el mejor imitador del clásico de los 80, el genial MAELSTROM de **MACINTOSH**. **THE SCOPE**

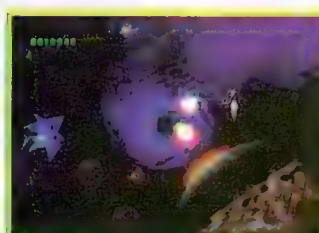


*Un botón para acelerar, otro para disparar y otro para disparar las armas especiales. No se necesita nada más para jugar con **ASTEROIDS**, un juego tan sencillo en su planteamiento como jugable.*

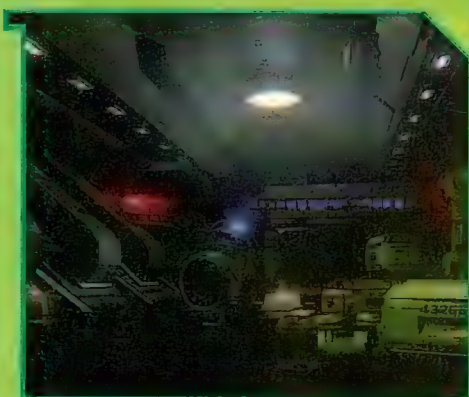
PlayStation • Shoot'em-up



*Como podéis observar, gráficamente no es gran cosa, aunque obviamente no tiene nada que ver con lo que en su día pudimos jugar en los salones recreativos. También es cierto que el desarrollo del juego no da para muchos virtuosismos gráficos.*



## Introducción



Lo mejorcito que se puede encontrar en cuanto a gráficos se refiere es en las secuencias de introducción, en las que podremos ver en primer plano a la nave que dirigiremos en el juego. Algo es algo porque, insistimos, el juego no da para mucho.



**SUPER NUEVO**

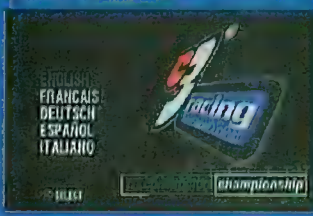
# C3 CAR CONSTRUCTION CHAMPIONSHIP

**El heredero natural del mítico V-Rally**

**INFOGRAMES**

INFOGRAMES

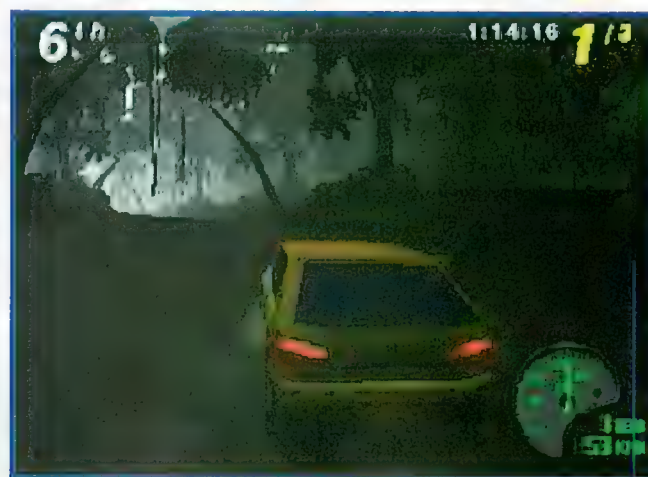
**CD ROM**



para un juego de coches y, por lo tanto, perfectamente válido para crear otro programa con esa misma base y algunos pequeños cambios. **C3 RACING** es, con innovaciones en materia gráfica, coches distintos, mucho más relieve y una mecánica distinta, un clónico de V-RALLY pese



Como podéis apreciar en esta pantalla, los escenarios de **C3 RACING** están realmente cuidados. Además de un montón de efectos visuales y un gran realismo, muchos cuentan con detalles tan alucinantes como este castillo.



Muchos de los recorridos, como los tramos a través de la selva o las abundantes pruebas nocturnas, cuentan con unas rutinas gráficas espectaculares jugando con las luces y las sombras.



**S**uponemos que tener una idea realmente buena y poder explotarla en más de una ocasión, debe ser una tentación tan grande como para un policía que estrena porra nueva un okupa mentándole a la madre. Está claro que uno acabará por usarla unas cuantas veces y sin cortarse un pelo. Pues algo así le pasa a INFOGRAMES, que después de V-RALLY contaba con un *engine* casi perfecto

a las evidentes diferencias entre ambos títulos. Sólo el asunto de los desniveles, que en este juego pueden llegar a ser absolutamente exagerados, con rampas tan empinadas que no nos permitirán ni ver el horizonte del escenario, suponen un cambio dramático a la hora de conducir, pero hay otras cuestiones casi más peliagudas. Decenas de trampas de agua mortales, circuitos nocturnos tan

**Juegan Dos**



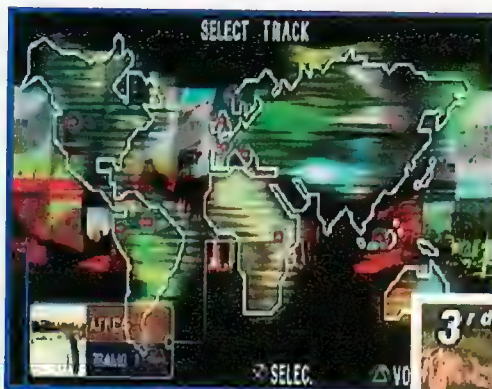
Pese a que algunas de las tomas de los vehículos pueden mejorarse, el modo para dos jugadores simultáneos está bastante logrado.

**PlayStation • Conducción**





## Lo más novedoso de C3 son sus mortales trampas con agua



Estos son todos los circuitos del juego. Repartidos por todo el mundo, cada Gran Premio cuenta con tres tramos distintos en los que pueden variar la hora de la prueba, el trazado y las condiciones climatológicas.

oscuros que apenas sirven las luces y otras delicias harán de cada carrera una lotería en la que en cualquier momento saldremos perdedores. Para que no sea todo un calvario sobre ruedas, también diremos que remontar posiciones es relativamente sencillo y que la respuesta en materia de frenos y dirección de los coches es excelente y capaz de sacarnos de gran parte de los atolladeros. **C3 RACING** cuenta, además, con vehículos oficiales de marcas como Peugeot, Nissan o Subaru, un montón de circuitos, diversos modos de juegos y una opción para varios jugadores simultáneos. De momento esto es lo que se puede contar de esta nueva creación automovilística de INFOGRAMES.

DE LUCAR

A medida que vayáis conociendo los circuitos tendréis menos posibilidades de acabar la carrera como el torpe piloto de la foto: aparcando en medio del lago. Las trampas de agua son abundantes y supondrán la eliminación inmediata y automática de la prueba.



En la última versión no logramos averiguar cómo hacerlo, pero en las primeras betas de **C3 RACING** se podían poner luces largas, cortas e incluso, aunque no era nada recomendable, apagarlas durante la prueba.

## Todo Detalles

**C3 RACING** cuenta con un montón de detalles, pero como resulta imposible citarlos en tan breve espacio, hemos destacado estos tres por su importancia.



1 A diferencia de otros títulos, aquí las condiciones climatológicas son de las que afectan a la conducción.

2 Los modelos de **C3 RACING** son de lo último y más potente que uno puede encontrar en el mercado.

3 Aunque la carrocería permanece intacta después de los accidentes, las lunas sí sufren daños. Ciertamente incomprensible.





**SUPER NUEVO**

# TEST DRIVE 5

**El espectáculo ahora es jugable**

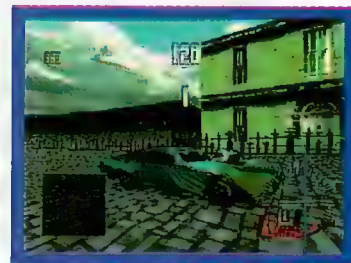
**ACCOLADE**

PITBULL SYND.

**CD ROM**

**TEST DRIVE 5**

Test Drive 5 is a registered trademark of Accolade, Inc. Great American, Inc. All rights reserved. Developed by Pitbull Syndicate. All other trademarks and trade names are the property of their respective owners and are used under license.



**AUNQUE BUENA PARTE**  
de los vehículos estaban  
ya en la entrega anterior,  
aquí tendremos la  
oportunidad de elegir  
entre varios colores y  
diseños distintos.

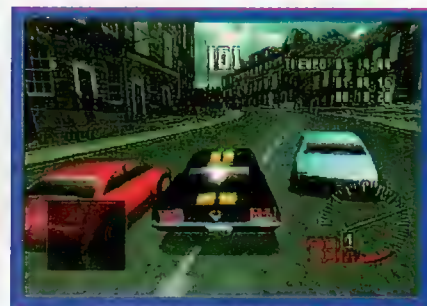
**PlayStation • Conducción**

**P**ara muchos aficionados al mundo del motor, TEST DRIVE 4 fue el juego de conducción para **PLAYSTATION** que contó con los coches mejor hechos y los recorridos más espectaculares y bellos. Lamentablemente, detrás de ese inigualable entorno se escondía un programa con una jugabilidad casi frustrante. Como esa opinión fue absolutamente mayoritaria, en **TEST DRIVE 5 ACCOLADE** y **PITBULL** han decidido enmendar aquel entuerto y darnos la oportunidad de disfrutar de un programa de parecidas características pero con una jugabilidad muy superior. Aunque son innegables las similitudes en el diseño gráfico, también se aprecian importantes mejoras en los coches (ahora con nuevos juegos de brillos y luces), en los escenarios y, especialmente, en efectos visuales alucinantes como el de la lluvia golpeando la pantalla. Esa impresionante calidad gráfica debería traducirse en un realismo casi total, pero en **TEST DRIVE 5** seguiremos disfrutando o



**En esta nueva entrega de la saga TEST DRIVE también tendremos algunos de aquellos apoteósicos e interminables vuelos.**

**Los coches tienen unos nuevos y alucinantes efectos de luces y brillos**







sufriendo colisiones tan exageradas, irreales y salvajes como en TEST DRIVE 4. Vuelos de varios segundos, tropecientas vueltas de campana y otras accidentadas situaciones, siguen siendo el pan nuestro de cada carrera y, para tristeza de todos, siguen sin producir daños en la carrocería. Vehículos de todas las épocas, con algunos prototipos que aún no conocen las calles, deberán hacer frente a unos recorridos realmente espectaculares, con tantas trampas como podáis imaginar y, para colmo de males, una policía veloz y testaruda que persigue a todos pero que sólo nos dentendrá a nosotros. Según el modo de torneo que elijamos podremos elegir entre más o menos vehículos y correr con o sin tráfico y policía. Otra opción nueva es un modo para dos jugadores a pantalla partida frente a la opción de TEST DRIVE 4 que era por turnos. Hasta que nos llegue la versión definitiva, esto es todo lo que podemos adelantaros sobre **TD5**.

DE LUCAR

## Cambios muy necesarios



### Puesta a punto

Aunque sólo se pueden retocar tres cosas, la verdad es que esta nueva opción es una ayuda muy importante. en la mayoría de los circuitos, lo mejor es aumentar la aceleración del coche.



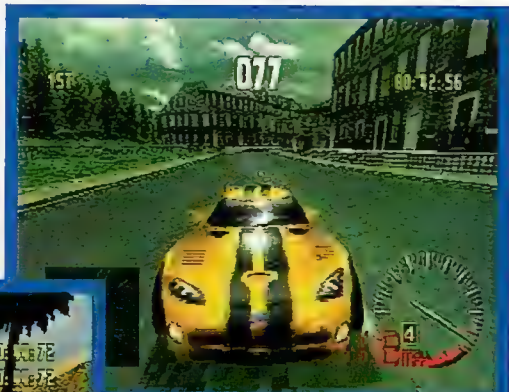
### Dos Jugadores

La opción para dos jugadores en T.D. 4 era por turnos, es decir, absolutamente lamentable. por suerte, aquí la disfrutaremos como Dios manda y con dos modos de split screen.



### Cop Mode

Puede ser la auténtica sensación de este test drive 5. en este modo, aún no disponible en esta versión, seremos la policía y deberemos perseguir al resto de participantes hasta detenerlos.





**SUPER NUEVO**

# MUSIC

## La música ya es un juego para PSX

**CODEMASTERS**

**JESTER INT.**

**CD ROM** Reino Unido



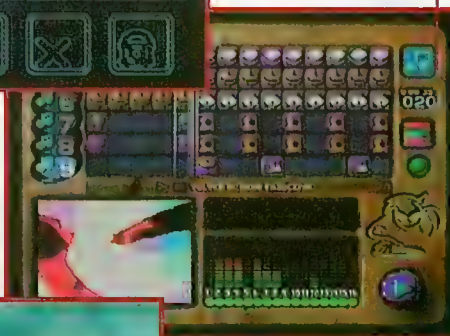
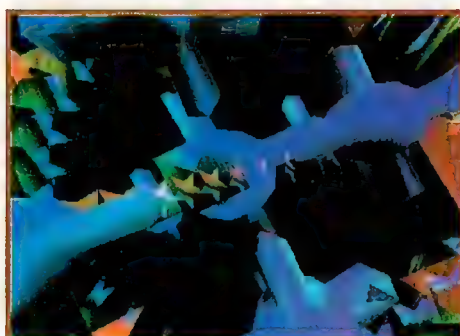
**H**asta la fecha todos hemos estado acostumbrados a ver la consola como el mejor medio de entretenimiento y el más fiable para jugar. Ahora, el grupo programador JESTER, nos propone adentrarnos en el mundo de la música como un juego. Y nunca mejor dicho, porque su creación para **PLAYSTATION** ofrece una amplia gama de posibilidades capaces de satisfacer a todos los usuarios. Desde los que estén dando sus primeros pasos hasta los más

exigentes compositores que estén acostumbrados a utilizar programas *shareware* de este tipo para **Pc** (FAST TRACKER 2, IMPULSE TRACKER o BUZZ). Básicamente, con **MUSIC** podrás componer canciones, crear tus propios vídeos y, además, se ha añadido una opción para escuchar tus propios CD's. Cuando utilices el programa simplemente para escuchar música, la consola podrá generar imágenes aleatorias para acompañar rítmicamente cada tema. Aunque

también es posible diseñar un *video-clip* del que se obtendrán diferentes variaciones con cada canción. Por supuesto, la principal atracción de **MUSIC** será dar rienda suelta a nuestra imaginación dando vida a nuestras propias melodías. Para tener una idea del potencial de este título, basta-

### DEMOS

*MUSIC cuenta con 25 canciones y 13 videos tutoriales para mostrar sus grandes posibilidades.*



### Videos de Primera



El editor de vídeo es la principal novedad respecto a los *trackers* de *shareware* para **Pc**. Haciendo uso del extenso archivo de fondos, objetos y efectos (con las cámaras, giros, textos, etc.) darás vida a tus sueños.



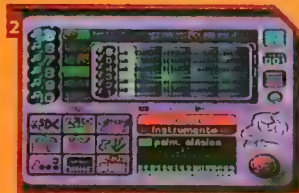
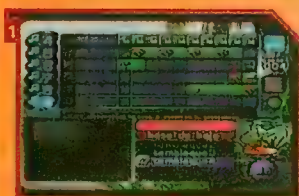
*La tremenda flexibilidad de sus menús y herramientas dejan a la imaginación del usuario todo un mundo por descubrir y crear.*



PlayStation • Music Tracker



## Crea tu Música

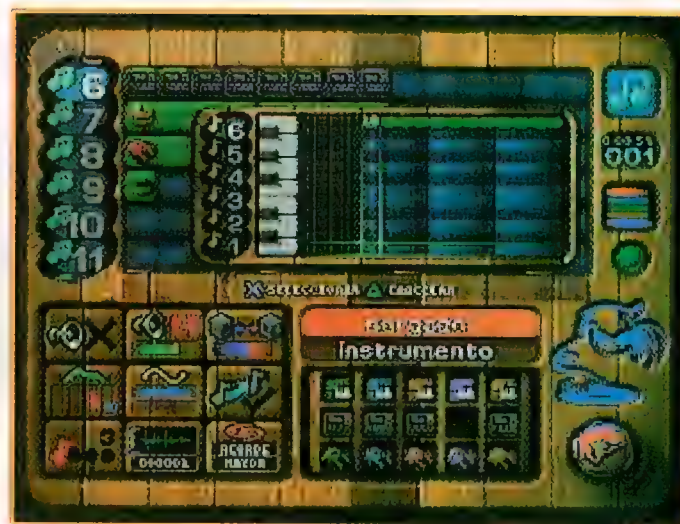


Aunque los inicios pueden resultar poco alentadores, con un poco de paciencia es posible obtener resultados increíbles. Primero, accede a la librería, escoge una base rítmica y juega con los patrones de bajos e instrumentos establecidos. Más adelante, utiliza el editor de riffs.

**1 LIBRERIA** Aquí encontrarás más de 1200 instrumentos diferentes para tus canciones.

**2 EDITOR** Con el editor de riffs puedes situar las notas para dar forma a la melodía, ritmo, etc.

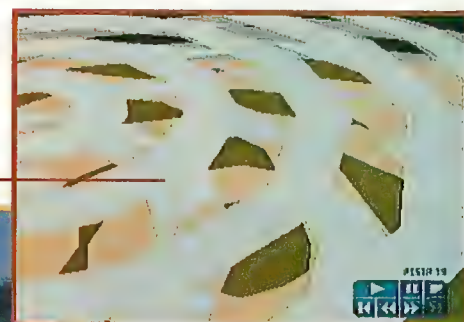
**3 PISTAS** Un total de 16 pistas servirán para dotar de gran variedad instrumental a cada tema.



**EFFECTOS** Al editar un riff podrás añadir varios efectos al instrumento en cuestión. Stereo panning, reverb, volumen, extensión de la nota, eco, vibrato, slide, chorus y muchos más.



**CD PLAYER** Una de las opciones del programa te permitirá escuchar tus CD's mientras se genera un vídeo, o diseñar uno para ver sus variaciones.



Además de los elementos que puedes encontrar en las librerías de vídeo, utilizando bien los efectos puedes convertirte en un genio.



rá con cargar cualquiera de las 25 demos que incluye. La mayoría son obra de CoLD SToRAGE, un grupo metido en las últimas tendencias *techno-pop* (al estilo de **Chemical Brothers** o **Crystal Method**). Después, y tras echar un vistazo a la librería con cerca de 1200 instrumentos, estaremos en disposición de jugar con los ritmos, melodías y digitalizaciones de voces para crear composiciones sencillas en las que sólo hará falta tener en cuenta que ningún instrumento suene desafinado. Llegados a este punto, algunos usuarios de **PLAYSTATION** verán satisfechas sus aspiraciones. Pero los más exigentes aún tendrán la oportunidad de ahondar en los entresijos de

este programa para exprimirlo al máximo. Según sus creadores, ni ellos mismos son conscientes de los límites de **MUSIC**, y que seguramente se verán sorprendidos con las obras producidas por las mentes de sus futuros compradores. A pesar que la librería de instrumentos esté dirigida a un tipo de música similar a la de CoLD SToRAGE, con el editor de riffs y los múltiples efectos no será difícil, aunque sí laborioso, decantarse por otros géneros musicales. CODEMASTERS está creando ya una página Web para **MUSIC**, y quién sabe si en un futuro editarán CD's o *Memory Cards* con más librerías. Por ahora, dejémonos llevar por el ritmo. **R. DREAMER**



# Solo ante el **SPYRO**

Spyro the Dragon tiene la **difícil** misión de convertirse, junto a Crash Bandicoot 3 y Medieval, en uno de los **títulos** producidos por Sony más **vendidos** y populares de estas navidades. Seguro que lo consigue.

delante de vuestra consola y televisor y dedicadéis unos minutos a explorar, sentir y dejaros llevar por el hipnotizante e insultantemente perfecto universo de **SPYRO**. Para empezar e ir abriendo boca, nos encontramos ante uno de los juegos técnicamente más perfectos de todo el catálogo **PLAYSTATION**. Con tan sólo daros un par de carreras por la primera fase y chamuscar unos cuantos enemigos, os daréis cuenta de ello. La asombrosa profundidad y lejanía de sus escenarios, la suavidad de sus giros, las sólidas y pétreas texturas que visten los miles de polígonos que forman cada una de las 35 fases del juego, las deli-



**Seguro que** casi todos pensáis que esa apariencia infantil, colorista e inocente de **SPYRO** oculta tras de sí un juego sencillo, sin complicaciones y exento de interés para un público curtido y adulto. Gran error.

No es aconsejable analizar este tipo de juegos (recordad S. MARIO 64 o BANJO KAZOOIE) tan sólo por su apariencia, y os recomendaría que os sentéis cómodamente

## SUPER información

FORMATO CD-ROM  
PRODUCTOR SONY C.E.  
PROGRAMADOR IMSOMNIAC

Pulsando el botón del triángulo accederemos a un impresionante e hipersuave modo de visión total. Es una auténtica delicia observar desde lo alto con este revelador punto de vista.



## VALORACION

- Nos encontramos ante uno de los grandes títulos de la temporada otoño-invierno y uno de los juegos más perfectos y completos del catálogo **PLAYSTATION**. **SPYRO** es apto para todos los públicos y edades, y entusiasmará a todos aquellos que busquen un juego alegre, directo, muy divertido y con la magia de los mejores juegos de plataformas 3D.
- os resultará algo sencillo alcanzar un alto porcentaje, pero completar todos los objetivos será una tarea que os llevará unos cuantos días. el juego ideal para Navidad.

## SPYRO THE DRAGON

PLATAFORMAS 3D

CD ROM

Jugadores 1

Vidas 4+

Fases 35

Continuaciones INFINITAS

Dual Shock ANALOGICO+VIBRACION

Grabar Datos MEMORY CARD (1)



ciosas animaciones de Spyro (con deformación de texturas incluida) y los dragones liberados (hay más de 3000 *frames* de animación en cada nivel) son un buen ejemplo de su calidad. Para recrear este mundo perfecto de color y armonía se han utilizado tres *engines* o motores gráficos, uno para el escenario (*environmental*), otro para los elementos móviles y un tercero para el cielo (*cyclorama*) que crea una semiesfera de más de 5000 polígonos para representar de una forma realista la visión espacial de Spyro, sobre todo al presionar el botón del triángulo. Como tarjeta de presentación no está mal. Pero, ¿quién ha programado **SPYRO**? Si seguís la revista habitualmente, el nombre de **INSOMNIAC** acudirá a vuestra cabezota, y si estrujáis las neuronas un poco más surgirá el nombre de **DISRUPTOR** en vuestra mente. La experiencia de los programadores de **INSOMNIAC** está fuera de toda duda, y pese a que nombres como **Ted Price**, **Alex** y **Brian Hastings**, **Craig Stitt** o **Charles Zembrillas** no os resulten nada familiares, sí lo serán el de sus creaciones: **CRASH BANDICOOT**, **SONIC 2**, **KID CHAMELE-**

### Los Bosses



Este es sin duda el aspecto más flojo de **SPYRO THE DRAGON**, por su tremenda simpleza e insultante facilidad. Los primeros cinco son muy fáciles de abatir, y el único que nos causará algún pequeño problemilla será el propio **Gnasty**, el principal enemigo del juego. Da la impresión que han añadido los enemigos a última hora, cuando el juego estaba totalmente realizado. Una pena.



**ON**, **ALADDIN**, **MAUI MALLARD**, **TREASURES OF THE DEEP**, **CARDINAL SYN**, **ECSTÁTICA** y muchos más. Tras este insuperable apartado gráfico se oculta un gran juego de plataformas, con un desarrollo muy atractivo y una longitud considerable que te obligará a recorrer todos los rincones de cada escenario en busca de las piedras preciosas (hay más de mil por descubrir), los doce huevos del dragón y los 80 dragones cristalizados que nos darán sabios consejos y nos permitirán salvar la partida. Este es el desarrollo básico de **SPYRO**, y a partir de ahora te asaltará un repentino e imparable deseo por completar todos los objetivos del juego y buscar ese pequeño porcentaje que te falta para alcanzar el ansiado cien por cien. Entre los secretos más atractivos del juego podría



#### GRÁFICOS

posiblemente el mejor entorno gráfico vectorial creado para **PLAYSTATION**, con una suavidad y profundidad dignas de elogio. Destacar el magistral uso de la paleta de color, las soberbias animaciones y las texturas de ensueño.

#### MÚSICA

**STEWART COPELAND**, ex batería de **THE POLICE**, se ha encargado de dar vida a una banda sonora envolvente y totalmente acorde con lo que transcurre en pantalla. Es relajante y no resta protagonismo a los **FX**.

#### SONIDO FX

Todas las voces han sido traducidas al castellano, y están acompañadas por un sinfín de variados y numerosos sonidillos de simpática factura que hacen de **SPYRO THE DRAGON** una experiencia auditiva reconfortante.

#### JUGABILIDAD

un total de 35 fases con miles de piedras preciosas por recoger, doce huevos de dragón por buscar y unas difíciles sesiones de vuelo por cumplir. Se echa en falta mucha más dificultad para los simpatizantes final bosses.

#### GLOBAL

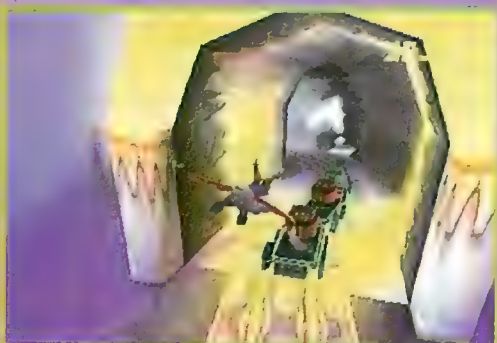
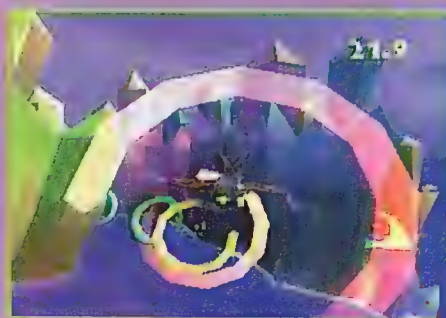
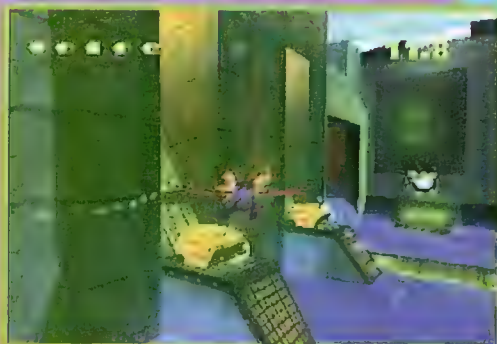
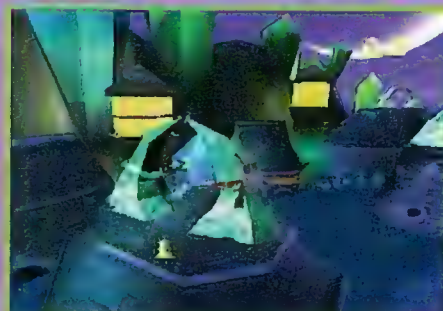
# 93

- El apartado gráfico y el emocionante desarrollo.
- Los final bosses son un poco sosos y facilones, y es fácil superar el 90 por ciento.



## Flying Levels

Asimismo, en cada una de las 5 primeras fases se encuentran las divertidas pruebas de vuelo que nos darán la oportunidad de seguir ganando piedras preciosas. Cada objetivo cumplido nos otorgará 40 piedras más, pero sólo si realizamos todos de una sola pasada nos darán más 40.



citar las asombrosas y divertidas fases de vuelo con Spyro o los ladronzuelos de azul que esconden los huevos robados del dragón. El bestiario de **SPYRO** supera los cien personajes diferentes, creados por el diseñador de personajes de la trilogía **CRASH BANDICOOT**, recreados con *Gouraud Shading* y que interactuarán entre ellos o con el escenario de forma magistral. Hay que agradecer a **INSOMNIAC** el comodísimo sistema de carga, no se nota lo más mínimo, así como el eficaz sistema de grabar partida, que nos evitará quebraderos de cabeza. Al igual que el esfuerzo de

**SONY C. E. España** por traducir todos los textos y doblar las voces, aunque es justo reconocer que las voces americanas son mucho mejores. Un detalle que agradecerán los amantes de las buenas bandas sonoras es la aportación de **Stewart Copeland**, ex-batería de **The Police** y actual compositor de Hollywood, con una docena de melodías muy ambientales y que acompañan a la perfección al juego, permaneciendo expuesto en un segundo plano respecto a los FX. Y ahora nos toca entrar en el arduo apartado de defectos, encabezados por unos *Final Bosses* más bien sosetes y facilones y un nivel de dificultad

Según vayamos avanzando en **SPYRO** los enemigos serán más y más palizas. Aquí tenéis una prueba de ello.



Uno de los ataques más efectivos de **SPYRO** es la carga frontal con carrerilla. Si este trotecillo lo realizamos sobre unas flechas resplandecientes, nuestro dragón alcanzará velocidades de vértigo que le permitirán alcanzar lejanos lugares.

Este es uno de los 80 dragones que tendremos que rescatar. Aunque precisamente éste no se lo merece por payaso y no dejarnos ver la pantalla de atrás.







## Mundo de Gnasty

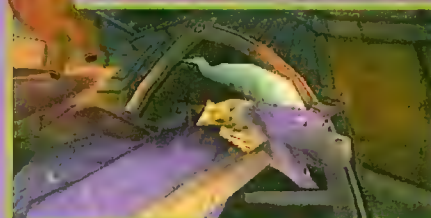
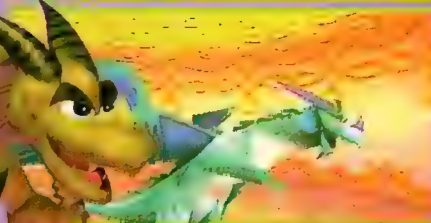
El último nivel nos traslada a la guarida de Gnasty, el enemigo principal del juego. Después de completar dos fases se nos abrirá una tercera puerta con Gnasty en su interior. Tras eliminarle (os costará un par o tres de vidas nada más) se os comunicará que la última puerta del Mundo de Gnasty sólo se abrirá al conseguir el ansiado 100 por ciento.

11195	377	95%
ARTESANOS		
COLINA DE RENDIA	100/100	100%
HOVO OSCURO	100/200	4/4
PLAZA BATON	100/200	4/4
CHISPANTE	100/100	1/1
VUELO BRILLANTE	300/300	

Pulsando SELECT o consultando el inventario tras pulsar pausa, se nos informará de nuestros progresos: número de piedras preciosas, huevos de dragón, dragones rescatados y porcentaje completado del juego. Abajo tenéis la forma de vencer a ciertos enemigos.

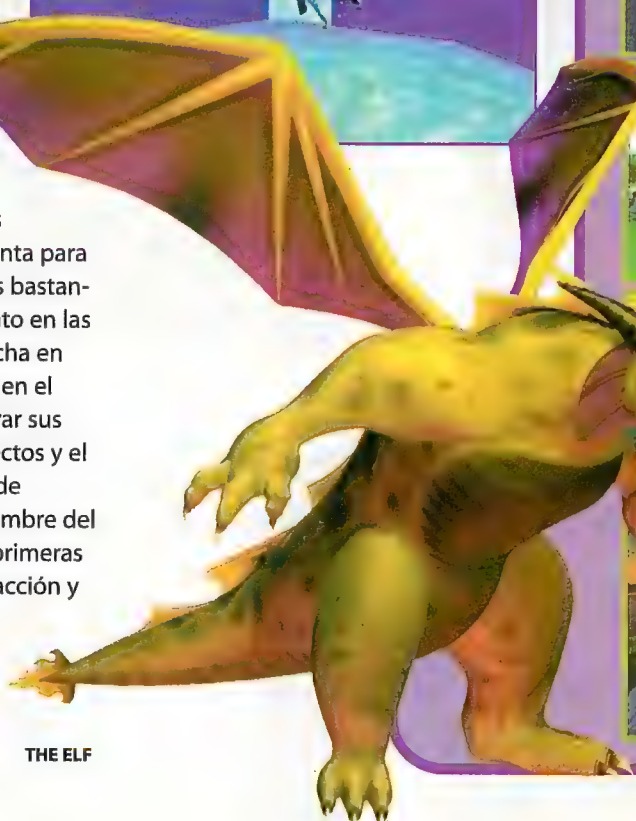


## 80 Dragones



tad no muy alto, ya que aunque es cierto que tendremos que sudar tinta para completar el 100x100 del juego, es bastante fácil alcanzar el 96 o 97 por ciento en las primeras partidas. Por último, se echa en falta algo más de fuerza y aplomo en el personaje. Dicho esto quiero reiterar sus muchas cualidades, los pocos defectos y el grandísimo derroche de esfuerzo de INSOMNIAC (comenzaron en Diciembre del 96 a elaborarlo). Desde que vi las primeras pantallas de SPYRO, sentí cierta atracción y supe que no me iba a defraudar. SPYRO es el mejor plataformas 3D que existe actualmente para PSX, y no me quiero ni imaginar lo que nos ofrecerá el futuro SPYRO 2.

THE ELF





# Otro hijo de la **Wild 9** BESTIA

Cuando **David Perry** y compañía crean un nuevo título, cualquier cosa se puede esperar. **Wild 9** es uno de esos **juegos** que aparecen cada muy poco **tiempo** y que, al igual que **Earth Worm Jim** en su día, supone todo alarde de **imaginación**.



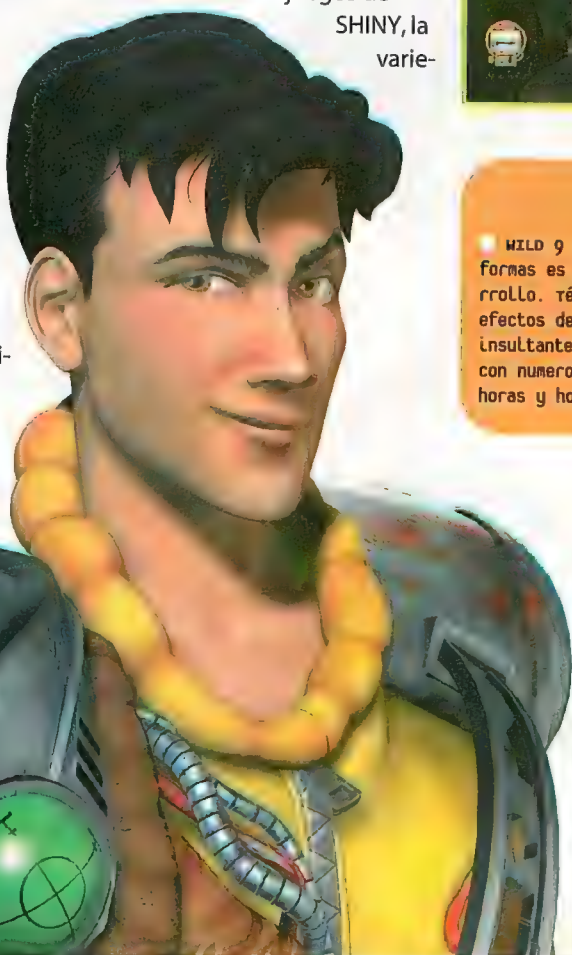
mente injusto. **Wild 9** puede tener sus rarezas, como todo juego de **SHINY**, pero nadie podrá negarle que es todo un señor juego, capaz de tener, como ha ocurrido en esta redacción, a varias personas entorno al monitor divirtiéndose con las excentricidades del protagonista. **Wild 9** es un extenso **arcade** de plataformas cuya dificultad, perfectamente ajustada, permitirá mantener vivo nuestro interés. Además, como suele ser habitual en los juegos de **SHINY**, la varie-



**TORTURAS** Descuartizados entre engranajes, electrocutados en carteles luminosos o por cables de alta tensión, y destrozados a golpes contra el suelo. En **Wild 9**, más que matar, torturarás a tus enemigos.



**Shiny es una de esas compañías** que no sabes si te va a sorprender para bien o para mal. Y es que su manía de crear juegos especialmente enrevesados y caóticos le ha llevado más de un disgusto. Tras éxitos como **EARTH WORM JIM**, llegaron sonados fracasos como **MDK**, que a pesar del respaldo de la prensa especializada, no se consagró como uno de los títulos de más éxito de aquel año. Con **Wild 9** no sabemos si pasará esto último, pero si de algo estamos seguros es que un desenlace igual al de **MDK** sería total-



## SUPER

FORMATO CD ROM  
PRODUCTOR INTERPLAY  
PROGRAMADOR SHINY ENT.

## VALORACION

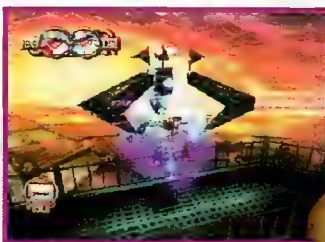
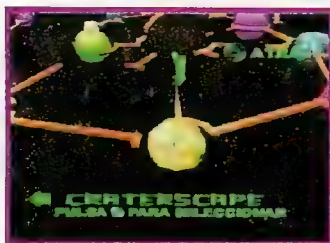
**Wild 9** tiene todo lo que un juego debe tener. Como **arcade** de plataformas es realmente divertido, con constantes innovaciones en su desarrollo. Técnicamente es sorprendente, con una abundancia increíble de efectos de luz y un motor 3D cuya suavidad de movimientos es casi insultante. A pesar de que pueda parecer algo lineal, **Wild 9** cuenta con numerosos caminos por explorar en cada nivel. Lo que te asegurará horas y horas de diversión. **Wild 9** es un juego sencillamente genial.

## WILD 9

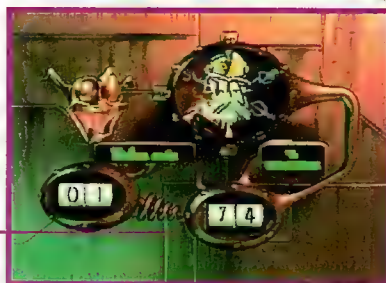
### ARCADE-PLATAFORMAS

CD ROM	
Jugadores	1
Vidas	3
Mundos	9
Continuaciones	NO
Passwords	NO
Grabar Partida	MEMORY CARD (1)





**Wild 9** destaca gráficamente durante el juego y fuera de él. Todas las pantallas utilizadas, ya sean de carga, de bonus, etc. son obras de arte.

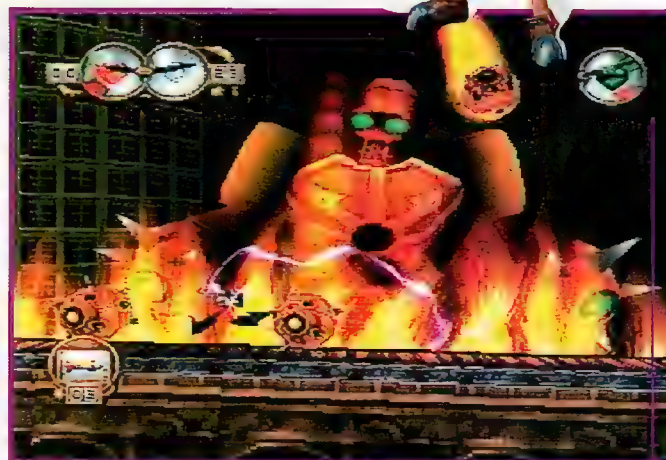


## ¡Salvaje!

Explosiones, gritos de dolor, alaridos de terror... Jugar con **Wild 9** es sumergirse en un histérico mundo en el que su acción trepidante nos absorbe por completo. Una vez más **Dave Perry** y compañía nos ha demostrado que lo suyo no es hacer juegos normales... pero sí geniales.



**LASER** Es lo primero que nos dejará boquiabiertos de **Wild 9**. Eso sí, una vez aprendamos a controlar tan impresionante arma, conoceremos todo su poder.



La extensión de los niveles es abundante, por lo que en ningún caso nos dará la sensación de estar jugando siempre a lo mismo. Gráficamente es todo un espectáculo, con una abundancia casi barroca de efectos de luz. El del láser es sencillamente genial, convirtiéndose en el punto fuerte del juego. La extensión de los niveles es extraordinaria, aun- que la aparición de los ansia-

**JEFES FINALES** En **Wild 9** no falta de nada, ni siquiera esos majos seres encargados de amargarnos el final de cada nivel.

dos puntos de control (*check-points*) es la mejor ayuda posible. Técnicamente genial, **Wild 9** es uno de los juegos más apetecibles para estos meses finales del año, sobre todo para los amantes de la originalidad.

J. C. MAYERICK

### GRAFICOS

cada mundo de **Wild 9** está creado con un detalle increíble, pero lo que es aún mejor, con total independencia de los ocho restantes. El motor 3D es muy suave mientras que los efectos gráficos, como las luces, son sorprendentes.

### MUSICA

es lo menos atractivo de todo el juego, aunque dada la rareza innata de **Wild 9**, es el tipo de música que más podía pegarle. Mucha marcha, en plan místico, para cargar aún más un ya de por sí claustrofóbico ambiente.

### SONIDO FX

es, junto con los gráficos, lo mejor de todo el juego. Cientos de efectos especiales en los que los alaridos de los personajes, fruto de nuestras torturas, suponen la nota más atractiva de este impresionante apartado. Para deleitarse.

### JUGABILIDAD

Aunque **Wild 9** pueda parecer un juego sumamente extraño en un primer momento, lo cierto es que más tarde se convierte en todo un ejemplo de jugabilidad. Intentar conocer nuevos mundos y niveles será vuestra perdición.

### GLOBAL

**91**

+ es muy adictivo y está genialmente programado.  
- según THE ELF, todos los juegos de Dave Perry son iguales... ¡sí él lo dice!



## PLAYSTATION

- 1 **TEKKEN 3**  
Beat'em-up • Namco  
Después de tres noches sin dormir, no ibamos a robarle a Doc la ilusión de ver a su querido Tekken 3 en lo más alto.
- 2 **ISS PRO 98**  
Deportivo • Konami
- 3 **FINAL FANTASY VII**  
RPG • Squaresoft
- 4 **GRAN TURISMO**  
Conducción • S.C.E.
- 5 **RESIDENT EVIL 2**  
Aventura • Capcom
- 6 **SPYRO THE DRAGON**  
Plataformas 3D • S.C.E. **NOVEDAD**
- 7 **COLIN MCRAE RALLY**  
Conducción • Codemasters
- 8 **ALUNDRA**  
Action RPG • Psygnosis
- 9 **MEDIEVIL**  
Arcade • S.C.E.
- 10 **TONKI**  
Plataformas-RPG • Whoopie Camp

## SATURN

- 1 **DEEP FEAR**  
Aventura • Sega  
La lista del mes en que la *DREAMCAST* verá la luz en Japón sigue siendo liderada por esta genial aventura de SEGA.
- 2 **PANZER DRAGON RPG**  
RPG • Andromeda
- 3 **BURNING RANGERS**  
Arcade • Sega
- 4 **SHINING FORCE III**  
Estrategia • Sega
- 5 **SONIC R**  
Arcade • Sega
- 6 **MARVEL SUPER HEROES**  
Beat'em-up • Capcom
- 7 **CROC**  
Plataformas 3d • Polygonaut
- 8 **THE HOUSE OF THE DEAD**  
Shoot'em-up • Sega
- 9 **ARMAGEDDON WORLD TOUR**  
Arcade • Midway
- 10 **RESIDENT EVIL**  
Aventura • Capcom

## GAMEBOY

- 1 **MARIO LAND 2**
- 2 **DONKEY KONG LAND 3**
- 3 **GARGOYLE'S QUEST**
- 4 **V-RALLY**
- 5 **BOHBERMAN POCKET**

## NEO GEO

- 1 **KING OF FIGHTERS '98**
- 2 **KING OF FIGHTERS '97**
- 3 **KING OF FIGHTERS '95**
- 4 **LAST BLADE**
- 5 **METAL SLUG 2**

### El incomprendido

CW VENGENCE • PLAYSTATION



### El mas

LEGEND OF ZELDA • NINTENDO 64



### ¡Más resolución!

TURK II • NINTENDO 64



### El mayor colorido

MEGAMAN LEGENDS • PLAYSTATION



# PSX



# TOP SUPERLIVES

## NINTENDO 64

- 1 **BANJO KAZOOIE**  
Plataformas 3D • Nintendo • Rare  
Esta simpática pareja ha decidido fijar su residencia en el primer puesto de la lista... Hasta que llegue Link, claro.
- 2 **SUPER MARIO 64**  
Plataformas 3D • Nintendo
- 3 **F1 WORLD GRAND PRIX**  
Deportivo • Nintendo
- 4 **ISS 98**  
Deportivo • Konami
- 5 **EXTREME G2**  
Conducción • Redream • Probe
- 6 **MYSTICAL NINJA**  
Aventura • Konami
- 7 **GOLDENEYE**  
Shoot'em-up • Nintendo • Rare
- 8 **NBA COURT SIDE**  
Deportivo • Nintendo
- 9 **CHOPPER ATTACK**  
Shoot'em-up • Sega
- 10 **MISSION: IMPOSSIBLE**  
Aventura • Infogrames • Ocean

## JAPON

- 1 **METAL GEAR SOLID** • PSX  
Aventura • Konami  
METAL GEAR SOLID pasará, con toda seguridad, del primer puesto del Top 10 Japón al primero del Top 10 PSX.
- 2 **F-ZERO X** • NINTENDO 64  
Conducción • Nintendo
- 3 **CAPCOM GENERATION 2** • PSX  
Recopilación • CAPCOM
- 4 **STAR OCEAN: THE...** • PSX  
RPG • Enix
- 5 **CAPCOM GENERATION 1** • PSX  
Recopilación • Capcom
- 6 **BEATMANIA** • PSX  
Simulador DJ • Konami
- 7 **GUNBARL** • PSX  
Arcade • Namco
- 8 **TOGUE MAX 2** • PSX  
Conducción • Atlas
- 9 **RADIANT SILVERGUN** • SAT.  
Shoot'em-up • Treasure
- 10 **BOMBEMAN FANTASY AC** • PSX  
Conducción • Hudson Soft

## SUPER NINTENDO

- 1 **SUPER MARIO WORLD 2**
- 2 **TEARANIGMA**
- 3 **LUFIA**
- 4 **KIRBY'S FUN PACK**
- 5 **DONKEY KONG COUNTRY 3**

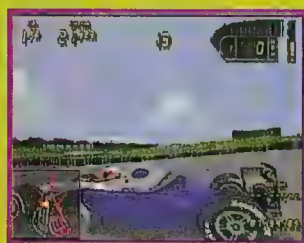
## MEGA DRIVE

- 1 **THE LOST WORLD**
- 2 **FIFA '98: RUMBO AL MUNDIAL**
- 3 **DISNEY COLLECTION**
- 4 **TOY STORY**
- 5 **SONIC 3D**



# El PRIMERO de la clase

## Formula 1'98



### SUPER Information

FORMATO: CD-ROM  
 PRODUCTOR: PSYGNOSIS  
 PROGRAMADOR: VISUAL SCIENCES

La tercera parte del juego **estrella** de PSYGNOSIS vuelve con un montón de novedades, entre las que destaca un modo para cuatro jugadores **simultáneos** y la mejora en los comentarios y en los gráficos.

Desde la aparición de FORMULA 1 para PLAYSTATION, este juego se convirtió en el buque insignia de PSYGNOSIS. La incorporación de los equipos, circuitos y pilotos reales de la Fórmula Uno y, sobre todo, los innovadores recursos gráficos, fueron las armas para convertirse en indiscutible número uno en su género. Aproximadamente un año después, llegó la segunda parte, en la que se consiguió la difícil tarea de mejorar a su antecesor. Ahora, para la tercera parte, se ha producido un cambio de grupo programador, sustituyendo a BIZARRE CREATIONS (autores de las dos versiones anteriores) por VISUAL SCIENCES, en busca de introducir en el juego nuevos elementos aunque manteniendo la base técnica del juego. Lo primero que se aprecia es una renovación en los menús, en los que se mantiene el español como uno de los idiomas



### VALORACION

La saga de PSYGNOSIS se ha convertido en el emblema de esta compañía gracias a la calidad de sus antecesores. Las novedades de esta nueva entrega, que lo sitúan en la misma línea de los juegos anteriores, y la falta de competidores en PLAYSTATION hacen que siga siendo el mejor juego de Fórmula Uno aparecido para los 32 bits de SONY.

Para la tercera parte de FORMULA 1, PSYGNOSIS ha decidido cambiar de grupo programador. Los nuevos responsables son VISUAL SCIENCES, que buscan añadir nuevos aspectos, manteniendo la línea de sus antecesores.



### FORMULA 1'98

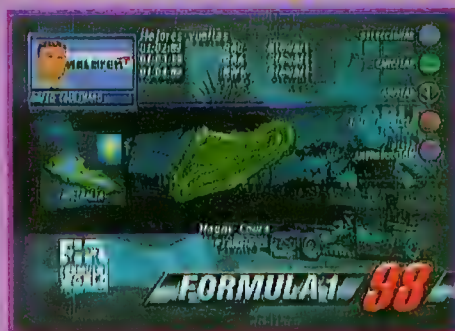
#### CONDUCCION

##### CD ROM

Jugadores	1-2-4 [LINK]
Vidas	1
Competiciones	2
Continuaciones	NO
Passwords	NO
Grabar Partida	MEMORY CARD



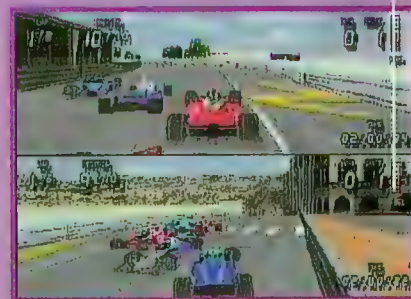
## Licencia y cuatro jugadores



Hoy en día, *Formula 1 98* es el único juego de *PlayStation* que cuenta con la licencia oficial de la FIA. Con ello se mantiene en la línea de las anteriores entregas, incluyendo las escuderías y los pilotos reales, así como los circuitos que forman parte del calendario oficial. Por otra parte, el desarrollo al máximo la actualización del juego, para lo que se incorporó una completa base de datos en la que se incluyen los resultados de la pasada temporada.



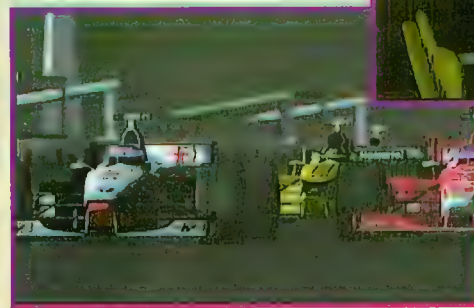
La posibilidad de dos jugadores simultáneos, mediante dos ventanitas, se completa con un modo de cuatro jugadores para el que es necesario utilizar el cable link.



## Intro



La renovada *Intro*, que hizo su primera aparición en la segunda entrega de la saga, muestra espectaculares imágenes tratadas por ordenador de diferentes vehículos.



**PRESENTACION**  
El juego sufre un completo lavado de cara, ya que además de modificar la intro, incluye nuevos menús. Sin embargo, sobre el asfalto conserva toda la competitividad de sus dos antecesores en la saga.



### GRAFICOS

sin aumentar el número de cámaras, el juego consigue optimizar este apartado. La clave está en la mejora del diseño de los diferentes coches, unos movimientos más suaves y a la vez un aumento de la velocidad.

### MUSICA

sin llegar a destacar en ningún momento, no puede negarse que se adaptan perfectamente al circo de la fórmula uno. Como es habitual, su presencia se hace patente tanto en la breve intro como en los renovados menús.

### SONIDO FX

el apartado sonoro muestra una gran evolución en la saga de *psyonosis*, el programa incorpora los comentarios de dos profesionales del automovilismo, y consigue una mayor integración con el desarrollo del juego.

### JUGABILIDAD

el control de los coches está muy logrado, tanto en el modo simulación como en el modo arcade. además, la posibilidad de cuatro jugadores simultáneos ofrece nuevas posibilidades dentro de la jugabilidad.

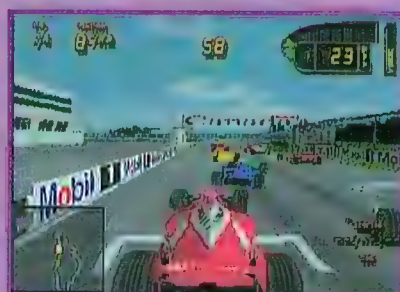
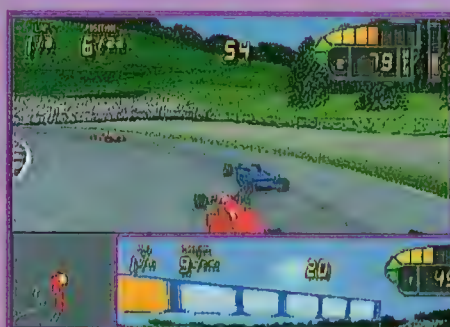
### GLOBAL

# 96

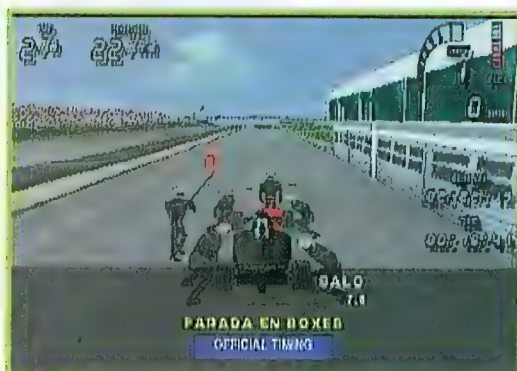
- La incorporación de los cuatro jugadores simultáneos.
- que no haya ningún piloto español en la fórmula uno.



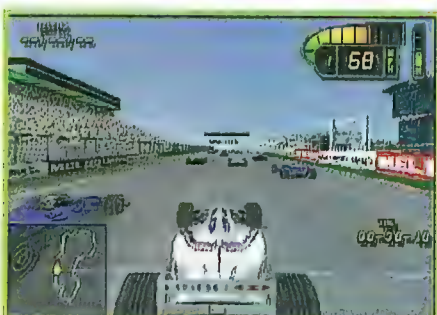
## Cámaras



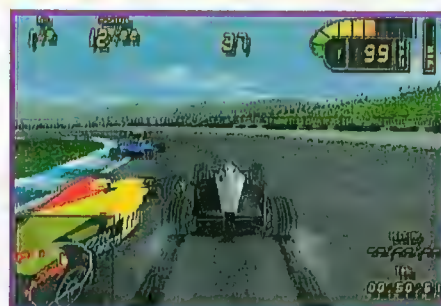
En el apartado visual vuelve a incluirse una impresionante variedad de perspectivas para seguir las pruebas. Entre ellas, destaca la incorporación de una nueva cámara que muestra espectaculares imágenes desde la cabina del piloto.



El sistema de parada en boxes ha sido modificado, incluyendo la animación de los mecánicos que trabajan para poner el coche a punto para la carrera.



opcionales. En el apartado gráfico se ha incorporado un *engine* que permite movimientos más rápidos y suaves, dentro de un espectacular entorno 3D. El diseño de los vehículos de las once escuderías incluidas también ha sido mejorado, con el fin de hacerlos prácticamente iguales a los originales. El ser, por el momento, la única compañía que ha conseguido la licencia de la **FIA** para **PLAYSTATION** permite que los pilotos y circuitos también sean reales, incluyendo una actualizada base de datos en la que se recogen las cifras de la última temporada. Se incluyen ocho cámaras, el mismo número que la segunda parte, con planos muy diferentes que van desde perspectivas casi aéreas a una nueva vista desde la cabina del piloto. Uno de los apartados donde se nota una constante evolución es en el del número de jugadores simultáneos. Si la primera entrega ofrecía la posibilidad de dos jugadores mediante cable *link*, la segunda recogía el mismo número pero a pantalla partida. En esta ocasión se ha buscado un híbrido entre los dos sistemas, ya que es posible que dos jugadores parti-



cipen a pantalla partida, y que hasta cuatro lo hagan de forma simultánea mediante cable *link*. Los comentarios son otro de los aspectos mejorados progresivamente. A las frases sueltas de la primera parte se unieron, en la versión de 1997, las aportaciones de **Carlos Riera** (la voz de ISS PRO'98). En el nuevo juego los comentarios, realizados por **Jaime Sornosa** y **Balba Camiño**, se encuentran más integrados en el juego. Si a todo esto le sumamos una realista simulación en el modo campeonato, y una conducción sin problemas en el modo *Arcade*, se obtiene un juego que seguirá ocupando el primer puesto en el cajón.

CHIP & CE



EL JUEGO EN EL QUE ANTES  
DE EMPEZAR  
YA ESTÁS MUERTO.

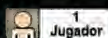
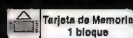


PS and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Medievil © 1997 Sony Computer Entertainment (A division of SONY ELECTRONIC PUBLISHING LTD.) All Rights reserved. Developed and published by Sony Computer Entertainment Europe.



## MEDIEVIL

Una historia medieval terrorífica. Unos gráficos espeluznantes. Una banda sonora que pone los pelos de punta. Y un héroe que está más muerto que vivo. Resucita a Sir Dan Fortesque y ayúdale a vencer a Zarok, el brujo que ha sumido al mundo en una noche eterna. Resuelve enigmas, invoca a las brujas y enfréntate a todo tipo de demonios en un sinfín de misteriosos, fantásticos y laberínticos mundos. Medievil. Un juego de muerte.



DUAL SHOCK

Consulta cualquier dato que tengas sobre "PlayStation" en el teléfono 902 102 102

Todo el PODER en tus MANOS  
[www.playstation.europe.com/medievil](http://www.playstation.europe.com/medievil)

"PLAYSTATION" elegida CONSOLA DEL AÑO

por los doctores de HOBBY CONSOLAS y SUPERJUEGOS y por los oyentes de GAME 40 (CADENA SER).



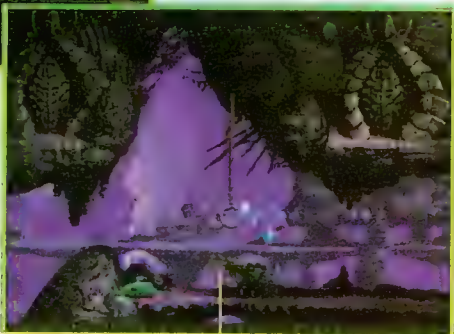
# Exodo hacia la

# LIBERTAD

## Oddworld: Abe's Exoddus

Por fin tenemos en nuestras manos uno de los títulos **más** gratificantes de PlayStation. Sus **escasas** pero importantísimas novedades, y el perfeccionamiento de su ya de por sí **impecable** sistema de juego, hace que tanto los que ya disfrutaron con la primera parte, como los que se apunten a la estética Oddworld, disfruten con una obra de arte contemporánea que tiene **todo** para engancharte.

ansias de entretenimiento de todos. Y eso que cualquiera que eche un vistazo a una pantalla de este juego difícilmente la distinguirá de otra de su predecesor, pero es que las sutiles novedades incluidas hacen que el juego cambie radicalmente. Así, el hecho de poseer a la mayoría de los enemigos, *Glukkons* incluidos, y la gran cantidad de acciones que podemos hacer cuando estamos metidos en el cuerpo de



### A la hora

de juzgar a **ABE's EXODUS** debemos plantearnos dos situaciones. La primera es la que tendrán todos aquellos que jamás hayan oído hablar de *Oddworld* y del universo que le rodea. La otra, como es obvio, es la que tendrán los que ya conocen *ABE's ODDYSEE* de una forma más o menos directa, y su principal inquietud será saber hasta qué punto condiciona la posesión de ese juego la compra de éste, debido a las enormes similitudes tanto técnicas como estéticas. Partamos del planteamiento que partamos, la conclusión es similar en ambos casos, ya que **AE** tiene la suficiente entidad como para abastecer sobradamente las

éstos, hace que cada pantalla ofrezca unas posibilidades de resolución que sólo las mentes más privilegiadas habrían podido imaginar (podremos poseer incluso a nuestros «cuescos»). Pero sin profundizar tanto en **AE**, debemos explicar para todos los que no conozcan el llamado «fenómeno Abe» en qué consiste el juego. Nosotros encarnamos a un *mudokon*, un ser verdoso con cuerpo desgarrado cuya misión es

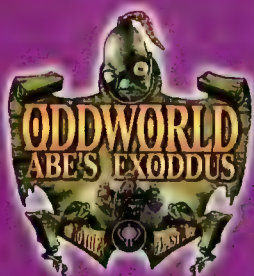
La facultad de poseer a un enemigo y tomar su cuerpo será un factor clave para conseguir avanzar entre las fases. Por ejemplo, si poseemos a un *Paramita* podremos tirar de las anillas y abrir puertas.

## ODDWORLD: ABE'S EXODUS

### AVENTURA-PLATAFORMAS

#### 2 CD ROM

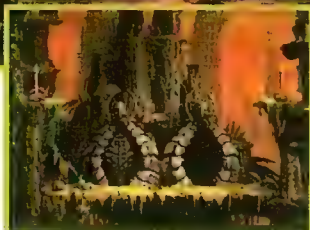
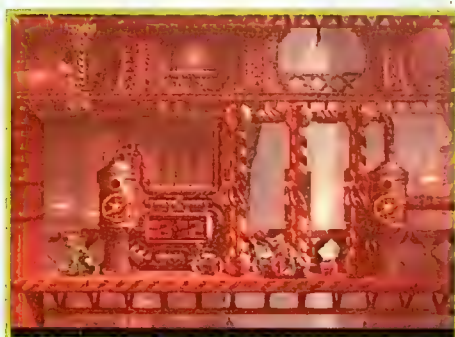
Jugadores	1
Vidas	1
Fases	6
Continuaciones	INFINITAS
Passwords	NO
Grabar Partida	MEMORY CARD (1)



### SUPER Information

FORMATO: CD ROM  
PRODUCTOR: GEL  
PROGRAMADOR: ODDWORLD





El control de todos los movimientos de Abe debe ser total, ya que hay momentos en los que habrá que ser muy rápidos.



**Gas natural.** Los efluvios de nuestros intestinos, lejos de suponer un motivo para el ridículo o la risa, serán importantísimos en el desarrollo del juego. Pero no

será hasta pasado el ecuador del juego cuando nos demos cuenta de su valor. Si nos metemos entre pecho y espalda una botella de *Soulstorm Brew*, cada vez que nos tiremos un cuesco aparecerá una cuenta atrás que, cuando concluya, dará paso a una espectacular explosión. Y no sólo eso, porque podremos poseer nuestros «pedosbomba» y darnos un «rulo» por la fase metidos dentro del cuesco, y hacerlo detonar donde nos plazca. Además de la

originalidad de esta idea, es necesario hacer hincapié en los fantásticos FX que acompañan tanto a la cuenta atrás como a los desplazamientos de la flatulencia, todo un despliegue de pedorretas en diferentes escalas musicales.

## GRAFICOS

## MUSICA

## SONIDO FX

## JUGABILIDAD

## GLOBAL

gráficamente es idéntico a la primera parte, vamos, más de lo mismo. Así, si entonces nos pareció alucinante, ahora no nos sorprende tanto, pero sigue manteniéndonos embobados ante tamaño delirio técnico y visual.

Al igual que en la anterior entrega, la banda sonora cumple el típico papel de crear atmósfera de misterio, repitiéndose casi constantemente las mismas notas musicales con el ritmo apropiado a la acción.

El doblaje de las voces sigue siendo uno de los puntos fuertes, máxime cuando ahora el número de personajes que hablan se aumenta considerablemente. Los demás efectos también son impecables. Un ejemplo a seguir.

Las nuevas e imaginativas posibilidades de juego hacen que *Abe's Exodius* supere a su predecesor, siendo muy difícil abandonar el juego a medias. Más complicado que el anterior, pero aunque lo parezca, nunca imposible.

**95**

- que apenas haya variaciones en el sistema de juego.
- para otros, ese será también su gran defecto.

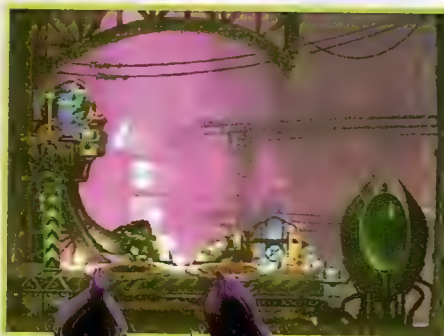


## VALORACION

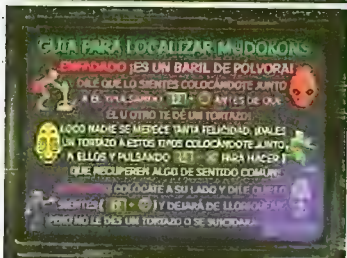
Por extraño que pueda parecerle a algunos, el hecho de que apenas se hayan incluido novedades aparentes (aunque cualquier experto del juego se dará cuenta del grandísimo efecto que conllevan dichas novedades) hace que este juego sea lo que es, una auténtica joya. Si hubieran optado por cambiar el sistema de juego sería un fallo imperdonable, ya que *Abe* no había agotado su magia con la primera entrega, y esta segunda debía ser la confirmación una fórmula magistral, que a buen seguro lo encumbrará a los altares del videojuego.

salvar su raza de la extinción. Los huesos y las lágrimas de los *mudokon* son los ingredientes esenciales de un brebaje llamado *Soulstorm Brew* que es la base de la economía *Glukkons*. De esta manera, iremos desenvolviéndonos por diferentes escenarios plagados de multitud de enemigos (*sligs*, *slogs*, *paramitas*, *scrabs*, *fleech*...), con el objetivo de salvar cuanto *Mudokon* se ponga en nuestro paso, hasta llegar a la destilería de los *Glukkons* y buscar la manera de hacerla pedazos. Y todo ello bajo un ambiente sórdido salpicado de secuencias dignas de la mejor película de animación, que nos servirán de introducción a las complejas soluciones que *Abe* deberá encontrar para superar cada fase. Más difícil que su predecesor y, sobre todo, más largo, *AE* es la confirmación de un sistema de juego magistral.

THE SCOPE



Las maravillosas secuencias diseminadas a lo largo y ancho del juego son puro arte digital, dignas de conservarse en vídeo.



## En castellano

Al igual que su predecesor, *Abe's Exoddus* ha sido traducido y doblado completamente al castellano, incluyendo hasta los textos de los escenarios. Si la primera parte fue considerada el mejor doblaje de la historia de *PSX*, en esta ocasión todo se acentúa más, ya que aunque el humor sigue omnipresente, la participación de muchos más personajes y por consiguiente, más voces, encumbra aún más el aspecto técnico de la traducción y el doblaje.





# V-RALLY

## CHAMPIONSHIP EDITION



Versión ampliada incluyendo:

- Nuevo coche Toyota Corolla WRC98
- Compatible Dual Shock™



Ya a la venta



Próximamente también para Nintendo 64

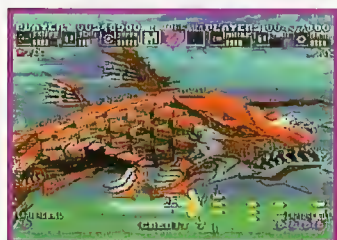


© 1998 INFOGRAMES MULTIMEDIA. © 1998 EDEN STUDIOS  
 "PS" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Nintendo, Game Boy, Nintendo 64 and "N" are trademarks of Nintendo CO., Ltd.





# La mar de BUENO



## SUPER Information

FORMATO CD-ROM  
PRODUCTOR PROEINSA-THQ  
PROGRAMADOR TAITO



## G-Darius

Cuando os hablé por primera vez de esta **genial** creación de Taito en nuestra querida y admirada sección de delirios japoneses, no imaginaba por nada del mundo que pocos **meses** después estaría analizando la versión PAL de uno de los mejores shoot'em-up creados para PlayStation

Los que no hayáis oído hablar mucho de los DARIUS deberíais saber que esta serie es perfectamente comparable a los GRADIUS/SALAMANDER o R TYPE, y que su fecha de partida dio comienzo en 1986 con una gigantesca recreativa de triple monitor. Ya han pasado doce años, y la evolución se tenía que dejar notar en el cuarto capítulo de **COIN-OP**. La tecnología vectorial FX-1 se encargó de darle vida en salones recreativos el pasado año, y **PLAYSTATION** se ha encargado de



El apartado gráfico de **G-DARIUS** es uno de los más sólidos y perfectos que se han creado para **PLAYSTATION**.

## VALORACION

• **G-DARIUS** es, junto a **RAYSTORM**, **EINHÄNDER** y próximamente **R-TYPE DELTA**, el máximo exponente de la evolución del shoot'em-up. Su sólido y competitivo desarrollo sincroniza a la perfección con el espectacular apartado gráfico, sus treinta escenarios, su jugabilidad y su espléndida colección de final bosses.

## G-DARIUS

### SHOOT'EM-UP

#### CD ROM

#### Jugadores

1-2

#### Vidas

1 HASTA 9/INFINITAS

#### Fases

15X2

#### Continuaciones

1 HASTA 9/INFINITAS

#### Dual Shock

SÓLO VIBRACIÓN

#### Grabar Partida

MEMORY CARD (1)



## Pezqueñines, ¡no gracias!

## Accordion Hazard



## Death Wings



## G.T. (Great Thing)



## Dimension Diver



## Heavy Arms Shell

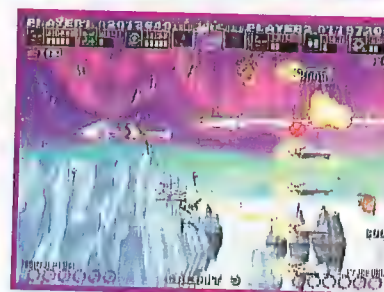


Las 15 bestias marinas de *G-Darius* son un auténtico prodigio de la técnica: «deben figurar en una enciclopedia imaginaria de los mas descabellado, aterradora y monstruosos que han pasado por la mente humana. A modo de homenaje y poderoso aspecto, hay que dar nombre a las gentes como Tripod Land, Accordion Hazard, Eight Feet Umbrella, Eternal Triangle o Lightning Coronatus. Atención a la presentación de cada uno de ellos, y a la calidad técnica, calidad de imagen».



acoger a esta versión mejorada en opciones e idéntica en el apartado técnico. *G-Darius* nos pone de nuevo a los mandos de la nave (o naves si juegan dos) *Silver Hawk* para enfrentarnos a los ingredientes clásicos que han acompañado a todos los capítulos de la saga: la estructura entrelazada de sus fases, los dramáticos enfrentamientos con los *Final Bosses*, la flora y fauna ambientada en las profundidades del mar, la necesaria recopilación (y pérdida) de armamento, la caótica banda sonora de los amigos de

ZUNTATA y otros detalles a los que hay que sumar muchas novedades y/o mejoras. La más evidente es un sólido entorno 3D engalanado con bellas y variadas texturas (a una más que generosa resolución) y con constantes cambios de orientación y perspectiva. Todo ello plagado de brillantes efectos de luz, transparencias, *scaling* y demás bondades del *hardware* de *PLAYSTATION*. Quién haya jugado a *RAYSTORM*, *EINHÄNDER* o el futuro *R-TYPE DELTA*, sabrá a que me refiero.



## GRAFICOS

## MUSICA

## SONIDO FX

## JUGABILIDAD

## GLOBAL

un apartado sobresaliente con un entorno vectorial de muy alta calidad. La alta resolución de las texturas, los asombrosos escenarios y la inmensurable magnificencia de los *final bosses* complementan el apartado.

La envolvente, desconcertante y a veces capótica banda sonora a cargo de HISAYOSHI OGURA, (ZUNTATA). Acompaña bastante bien al juego y alterna perfectamente con el sonido fx y los prolongados silencios.

A mi parecer son más acertados que la banda sonora y alcanzan la nada despreciable cifra de 257. La recreación sonora de todas sus fases es perfecta y casi todos los elementos tienen su sonido particular. muy completo.

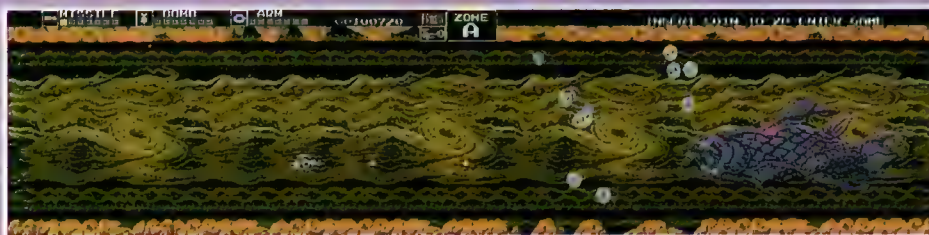
el perfecto control de la nave, sus treinta largas fases con su *final boss* y la generosa curva de dificultad nos engancharán a *G-DARIUS* hasta completarlo varias veces. Además utiliza dual shock y pueden jugar dos.

- + el apartado gráfico y su jugabilidad. Los *final bosses*.
- el estilo musical de zuntata no es apto para todos los gustos. Los finales son sosos.

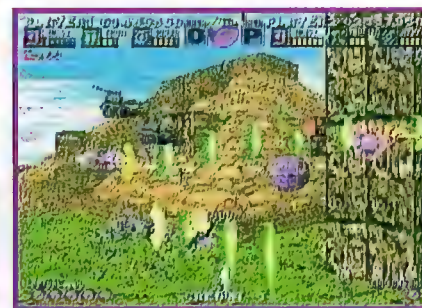
# 93



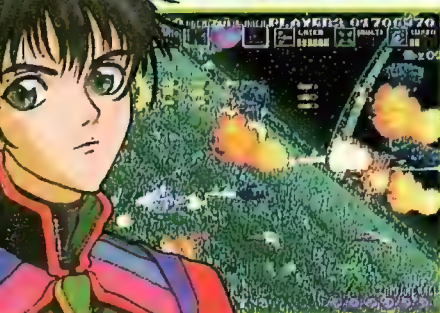
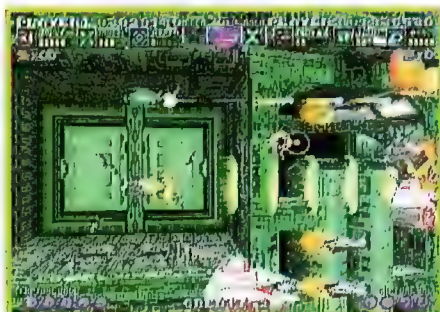
## Versiones para Darius tomar



Tras el éxito y reconocimiento del primer Darius en *Coin-Op* (1986), llegaron Darius II (1989), esta vez con doble monitor y mayor despliegue audiovisual, Darius Gaiden (1994) y G-Darius (1997). Las versiones domésticas no se hicieron esperar con Darius Plus, Super Darius y Super Darius II (PC Engine Hu-Card, CD Rom2 y Super CD Rom2), Darius II o Saga II (Saturn, Mega Drive, Master System y Game Boy), Darius Twin y Super Nova (SNES/SFC) y, por último Darius Gaiden (Saturn y PlayStation).



visual hipnótica para que caigas en su anzuelo letal. Aunque el número de fases en esta última entrega *Coin-Op* haya disminuido de las ya clásicas 28 a 15, no hay que llevarnos a engaño, ya que cada zona posee un par de rutas para elegir en la mitad de cada fase, con lo cual obtenemos 30 escenarios diferentes. Otra de las novedades es la posibilidad de apoderarnos de naves enemigas para utilizar su poder contra el enemigo o hacerlas explotar en situaciones límite. Los peces de gran tamaño también serán capturados y, mediante sencillas combinaciones con el *pad*, podremos lanzar magias y ataques especiales con ellos. La banda sonora ha corrido a cargo de ZUNTATA



y os sumirá rápidamente en una caótica ambientación con una colección de melodías *tecno-new age* de curiosa factura y difícil recuerdo. Otros buenos detalles de **G-DARIUS** son los tres tipos

TAITO también ha sabido mantener el clásico desarrollo de anteriores capítulos en un complejo mundo poligonal donde todo transcurre armoniosamente, exceptuando alguna que otra ralentización. Los nuevos *Final Bosses* vectoriales son una auténtica pasada, y más de una vez perderemos una vida por observar su agresiva y mortal grandilocuencia. Ya que hablamos de los *Final Bosses*, os diré que en **G-DARIUS** encontraréis un total de quince brutos mecánicos diferentes programados para matar, memorizando docenas de patrones de ataque diferentes y equipados con una carga

de armamento evolutivo, los 78 enemigos normales que pueblan sus escenarios, la larga lista de opciones y modos de juego (*arcade*, *beginner* y *boss mode*) y los cinco finales en vídeo (de baja calidad) que nos esperan al completarlo en modo *arcade*. Esto es a grandes rasgos **G-DARIUS**, uno de los más completos *shooters* de **PLAYSTATION**, con un sólido desarrollo, gráficos envidiables, muchas fases, enemigos finales de antología, muy difícil pero no imposible y con la magia que siempre acompañó a la legendaria saga de TAITO.

THE ELF






A LA  
VENTA A  
PARTIR DE  
NOVIEMBRE



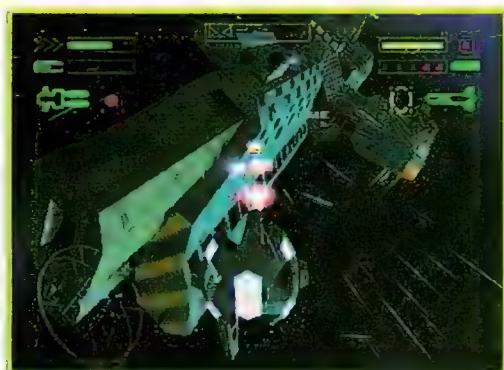
ESCAPE...  R DIE TRYING



" " and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. © 1997 Sony Computer Entertainment Inc.  
Published by Psygnosis Limited under licence from Sony Computer Entertainment Inc.  
O.D.T. Psygnosis and the Psygnosis logo are <sup>TM</sup> or © and © 1990-8 of Psygnosis Limited. All rights reserved.



# La venganza MAS BELLA



## Colony Wars Vengeance

**Ya en su día nos encadiló** el primer COLONY WARS, pues por algo fue el primero que perfeccionó hasta cotas insospechadas el verdadero atractivo de los shoot'em-up 3D. Este no es otro que la posibilidad de desarrollar combates precisos en el espacio, o lo que es lo mismo, que nos permita seguir a nuestro objetivo a velocidades de vértigo, sin perderlo de vista cada vez que se acerca a nosotros. Gracias a ello, reproducir escenas como las de las batallas de LA GUERRA DE LAS GALAXIAS era algo habitual

al jugar con COLONY WARS. El único defecto era que las misiones acababan siendo un pelín monotonas, con continuos combates. **COLONY WARS VENGEANCE** va mucho más allá, y aunque mantiene la misma estructura de misiones, éstas se han vuelto mucho más variadas. Ya no habrá que dedicarse sólo a destruir la flota enemiga misión tras misión, sino que ahora se nos encomiendan tareas diferentes ajenas al combate en sí, como recoger minerales del interior de los asteroides y llevarlos a la nave minera, o lanzar por una especie de agujero negro los residuos radiactivos esparcidos por el espacio. Tareas que ante todo resultan divertidas, y que de paso sirven de alivio entre los continuos combates con la flota enemiga. El motor 3D del juego, parte fundamental del

Al ver la nota de este **juego** muchos pensaréis que, o bien nos hemos vuelto **locos**, o bien que las **prisas** nos han jugado una mala pasada. Pues no, nada de eso, este Colony Wars Vengeance ha **logrado** la nota que se **merece**. Ya está bien de topicazos, es la hora de proclamar que un shoot'em-up 3D también puede entrar en el **olimpio** de los videojuegos, y éste en concreto, se lo ha ganado holgadamente.



### COLONY WARS VENGEANCE

SHOOT'EM-UP 3D

CD ROM

Jugadores

1

Vidas

ENERGIA

Fases

41

Continuaciones

NO

Passwords

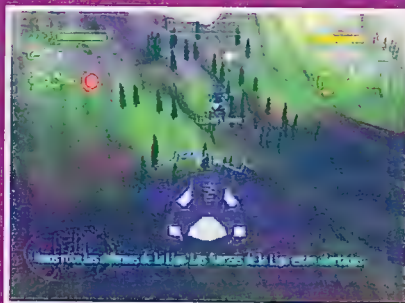
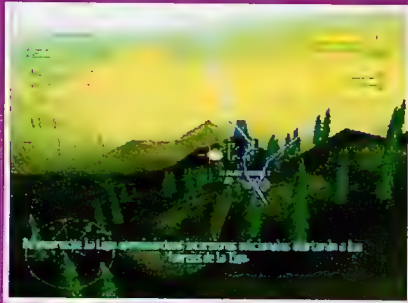
SI

Grabar Partida

MEMORY CARD (1 BLOQUE)



## Fases terrestres



El efecto de la nave al desplazarse por la superficie es genial, aderezado además con la suavidad del motor 3D.



Una de las grandes novedades de **COLONY WARS VENGEANCE** es la inclusión de fases sobre la superficie terrestre. Fases en las que se pone de manifiesto el excelente nivel del motor 3D del juego, que ya en las fases espaciales resulta impresionante. Montañas de altura considerable, laderas, valles... todo lo

necesario para lograr la mejor representación topográfica que hemos visto hasta hoy en **PLAYSTATION**. El efecto de niebla, además, oculta la creación de los escenarios, lo que nos hace sentir aún más el placer de desplazarnos por tan bellos lugares.



## VALORACION

es injusto, ya lo sabemos, pero en la medida de lo posible vamos destacarlo en estas páginas. **COLONY WARS VENGEANCE** es uno de los mejores juegos del año. Su único pecado es el de no haber sido concebido como un juego eminentemente comercial.

Pero nos da igual. **COLONY WARS VENGEANCE** nos ha hecho revivir las escenas más épicas del cine de ciencia ficción, con unos combates que difícilmente podréis repetir con ningún otro juego. Compratelo.

primer **COLONY WARS**, ha sido mejorado más aún (increíble pero cierto). La suavidad con que todo se mueve entorno a la nave que pilotamos (de entre cuatro posibles) es realmente pasmosa, una suavidad que se extiende a los niveles terrestres, en lo que supone una de las mejores representaciones topográficas que hemos podido observar en **PLAYSTATION** (VIRUS 2000 se acerca, pero sin tanta suavidad). El guión de la aventura, sin ser nada especial, sí es capaz de sumergirnos por completo en la historia que rodea a **COLONY WARS**



La pantalla superior muestra la espectacularidad de los niveles espaciales. A la izquierda, en cambio, fotografías de una de las muchas secuencias que encontraréis en el juego. Os ayudará, sin duda, a sumergiros en la dramática historia que rodea al juego.

## GRAFICOS

Ya no es lo maravilloso de su concepción, sino la increíble sensación de realismo que proporciona. Fruto, sin duda, de la solidez de sus elementos y los geniales efectos de luz que lo inundan todo. Insuperable.

## MUSICA

Psygnosis ha recurrido a temas clásicos para ambientar la aventura. En las secuencias de introducción las músicas son insuperables, pero no así durante el juego, que son incapaces de crear el ambiente necesario.

## SONIDO FX

Espléndido, no se puede decir más. Las explosiones, el sonido de los motores y otros efectos especiales están muy cuidados, y para colmar nuestras necesidades, todas las voces del juego han sido dobladas al castellano.

## JUGABILIDAD

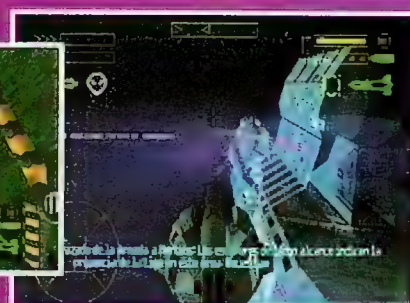
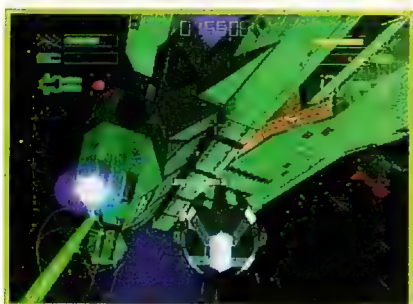
No encontrarás nada más jugable dentro del mundo de los shoot-em-up 3D. El hecho de que un fracaso no suponga el final de la misión, sino una mayor complicación, es de las mejores ideas posibles que Psygnosis pudo tener.

## GLOBAL

**94**

Todo en **COLONY WARS VENGEANCE** raya a un altísimo nivel. Sin promoción, no conseguirá el éxito que se merece.



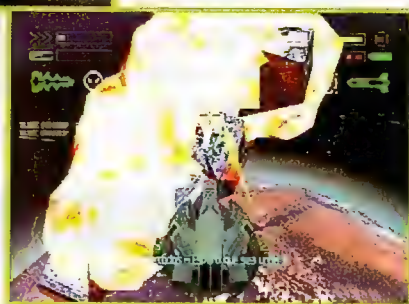
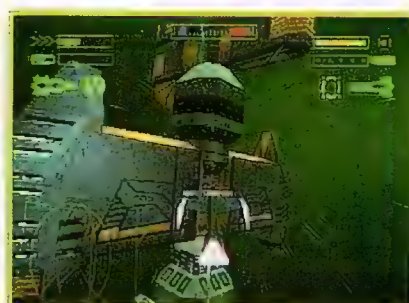
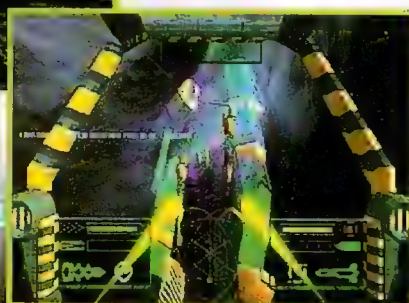


### Como en la Guerra de las Galaxias.

¿Recordáis la escena final de LA GUERRA DE LAS GALAXIAS? Aquella en la que Luke Skywalker sobrevolaba la superficie de la estrella de la muerte en busca de ese talón de aquiles capaz de acabar con ella de un sólo disparo. Pues más o menos así os sentireis cuando sobrevoleis con vuestra nave la superficie de los inmensos destructores que aparecen en casi todas las fases del juego. Todo ello mientras varias naves enemigas os pisan los talones tratando de evitar el éxito de vuestra misión. Eso sí, antes de comenzar cada nivel tomaros una pastilla contra el mareo, pues la inmensidad del espacio produce cierto vértigo, sobre todo en este COLONY WARS VENGEANCE. Como se diría en estos casos: ¡¡que la fuerza os acompañe!!



Impresionante ¿verdad? Pues más impresionante resulta ver cómo estas impresionantes moles de metal (o de polígonos, según se vea) revientan en mil pedazos delante de vuestras narices.



VENGEANCE. Además, el hecho de que los resultados de nuestras misiones afecten al desarrollo de dicho guión, hace que la resolución de éste resulte de lo más dispar. Cuarenta y una fases que jamás veremos en una sola aventura. Si queréis conocer todo lo que esconde COLONY WARS VENGEANCE tendréis que jugaros todos los caminos posibles. No os preocupéis, no será ningún sacrificio, pues jugar con este espléndido shoot'em-up es hacerlo con una auténtica maravilla capaz de engancharos durante días y días. COLONY WARS VENGEANCE es el mejor combate espacial. El combate en estado puro.

J. C. MAYERICK



**¿QUIÉN SERÁ  
EL CAMPEÓN MUNDIAL?**

## F-1 WORLD GRAND PRIX

11 equipos, 22 pilotos,  
17 circuitos originales.

Esta es la auténtica temporada de Fórmula 1 1997.  
Disfruta del emocionante mundo de la Fórmula 1 a través  
de unos gráficos de alto realismo. Con opciones de puesta a punto,  
estrategia de boxes, cambio de clima y repetición de la carrera  
desde 6 puntos de vista distintos con una calidad casi fotográfica.  
Memoria para guardar tus partidas. Compatible con Rumble Pak™.  
Para 1 ó 2 jugadores.  
Exclusivo para Nintendo® 64.



www.nintendo.es

Nintendo



© 1998 VIDEO SYSTEM CO. LTD. PARADIGM INTERNATIONAL INC. All rights reserved.  
are the property of their respective owners. An official product of the FIA Formula 1  
One World Championship licensed by Formula One Administration Limited.



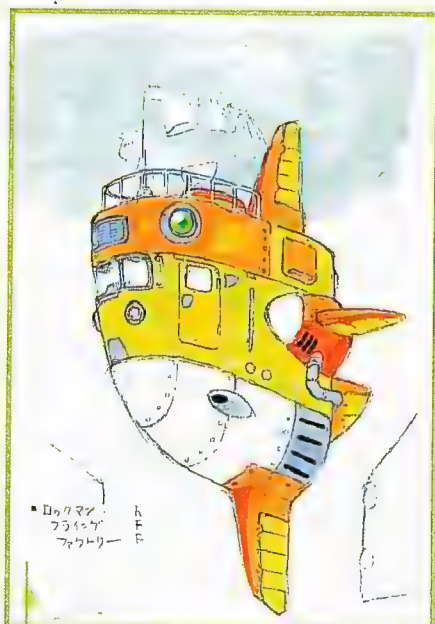
# La nueva DIMENSION del mito Megaman Legends



Poco a poco llegan a España **todos** aquellos títulos protagonizados por Megaman en conmemoración a sus **diez** primeros años de vida. Primero fue Megaman 8, luego Megaman X4 y ahora tenemos el placer de disfrutar con su primera aventura tridimensional, llamada a convertirse en un **clásico**.

## SUPER Information

FORMATO CD-ROM  
PRODUCTOR VIRGIN INTERAC  
PROGRAMADOR CAPCOM

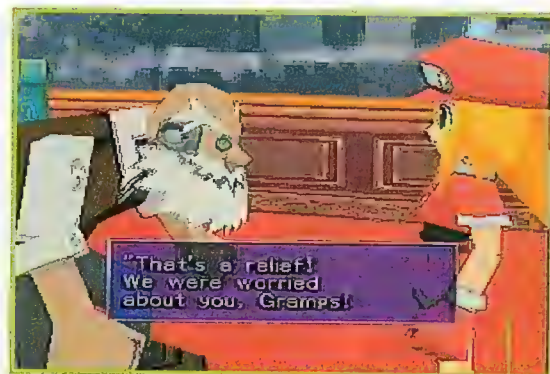
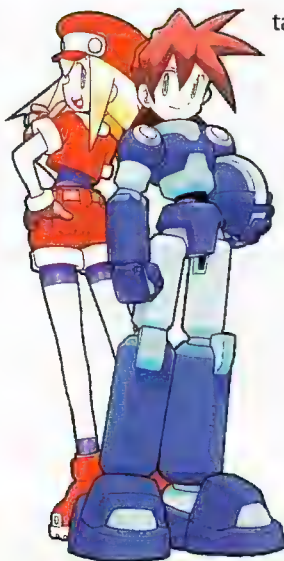


Tanto los personajes como los ingenios mecánicos presentes en MEGAMAN LEGENDS están marcados por un «look» alegre y colorista, que alcanza incluso a las ciudades.

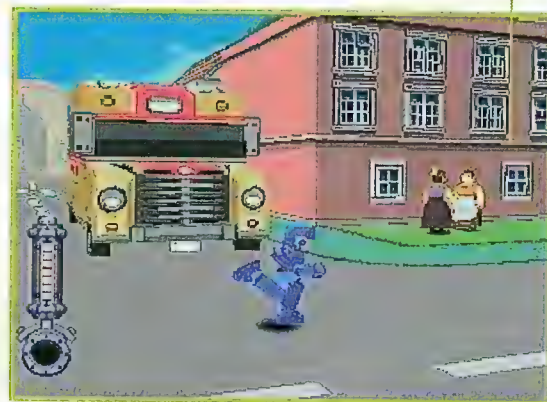
**Tenía que suceder.** Primero fue Mario, luego Sonic, Bomberman... y en breve será la saga CASTLEVANIA. Poco a poco, los principales valuarres de las 2D dan el gran salto a la tridimensionalidad, y ahora le llega el turno al gran Megaman. Comercializado las pasadas navidades en el mercado japonés

bajo el nombre de ROCKMAN DASH, MEGAMAN LEGENDS rompe no sólo con el desarrollo 2D de las sagas MEGAMAN y MEGAMAN X, sino que adentra al robotín azulado de CAPCOM en el competitivo universo de los Action RPG. Eso sí, manteniendo el fuerte componente arcade que predominaba en las entregas 2D. Para esta nueva saga, concebida con vistas a continuar en las cada vez más potentes máquinas que aparecerán en el mercado, CAPCOM ha reunido en torno a Megaman toda una nueva galería de secundarios y villanos, encuadrados en una trama repleta de humor, que salta a la vista con sólo ver el cómico diseño de los mechas, o el colorido de cuento infantil impreso en cada casa, árbol o cochecillo que circula por el escenario. Mucho más complejo y

denso de lo que pudiera parecer en un primer momento (hay multitud de objetos que comprar, utilizar o acoplar a la anatomía del protagonista), MEGAMAN LEGENDS no va a



Lejos de ser un mero adorno, la vida fluye en cada uno de los distritos de DownTown. Como en la vida real, es mejor mirar a un lado y otro de la calle antes de cruzar a la otra acera, o uno puede acabar atropellado por un coche.



## VALORACION

■ sorprendente a cada minuto que pasa, MEGAMAN LEGENDS es una completa maravilla en la que convergen gráficos increíbles, constantes golpes de humor y diversión por arrobos. Si tan sólo se hubieran dignado a incluir la opción de usar el pad analógico (del dual shock ya ni hablamos) todo el conjunto habría subido muchos enteros. A pesar de ello, MEGAMAN LEGENDS sigue siendo todo un juegoazo.

## MEGAMAN LEGENDS

ACTION RPG

CD ROM

Jugadores

1

Vidas

1

Mundos

1

Continuaciones

NINGUNA

Passwords

NO

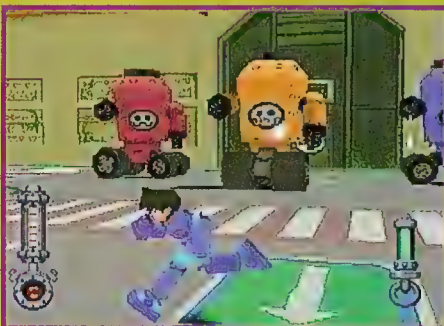
Grabar Partida

MEMORY CARD (1 BLOQUE)



## Acción a tope

Como no sólo de aventura se nutre un juego, **LEGENDS** propone impagables duelos contra los *Final Bosses* más gordos e impresionantes. Desde defender un barco contra hordas de submarinos hasta abatir tres *mechas* por las calles de una ciudad.



## Armamento

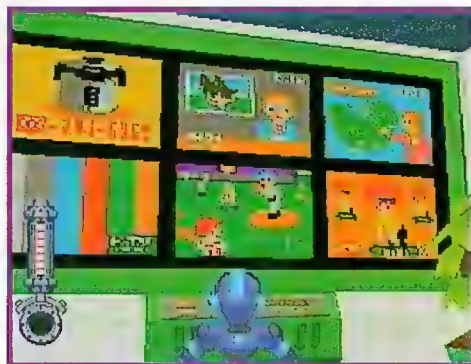


Los elementos de aventura no pasan sólo por intercambiar objetos o hablar con otros personajes. Para llegar lejos en **MEGAMAN LEGENDS** será preciso aumentar a base de dinero el arsenal del protagonista con nuevas armas, depósitos de energía, o dotarle de prendas tan características como su famoso casco.

decepcionar en absoluto a los seguidores del género, ni mucho menos a los amantes del personaje que acaba de cumplir sus primeros diez años de vida. Puede que no posea el renombre de un *PARASITE EVE*, pero su divertida trama, la perfección técnica que CAPCOM ha sabido imprimir a los escenarios (maravilloso *engine 3D*), unos *Final Bosses* gigantescos y su variedad de misiones hacen de este título un magnífico entretenimiento para las venideras tardes invernales. Pero como no hay nada perfecto, **LEGENDS** atesora también unos cuantos



defectos. El más llamativo, y que ya se podía apreciar en la versión japonesa, es la imposibilidad de usar *pad* analógico, esencial para este tipo de juegos. En el año largo transcurrido desde su lanzamiento nipón, CAPCOM bien podría haber añadido ya no sólo el analógico, sino *Dual Shock*. La otra



### GRAFICOS

sin duda es lo mejor de **MEGAMAN LEGENDS**. Desde el diseño de los personajes, los escenarios (las ciudades son una maravilla), los «mechas» o el colorido, todo el aspecto gráfico de este juego es sencillamente prodigioso.

### MUSICA

aunque en principio apuesta por las melodías pegadizas tipo **MEGAMAN** de toda la vida, algunos locales del *downrun* esconden sorpresas en forma de versiones de composiciones clásicas de Tchaikovski (el *cas-canueces*) o *each*.

### SONIDO FX

aunque no hubiera estado de más traducirlo al castellano (¡luzos nosotros!), por lo menos las voces inglesas del juego son bastante buenas y ciertamente inteligibles para un usuario con inglés medio/altillo.

### JUGABILIDAD

a pesar de no permitir el uso del *pad* analógico (y pensar que se creó para este tipo de juegos) los controles son bastante asequibles y el juego tremendamente divertido. otra cosa es que a veces sea un poco difícil.

### GLOBAL

**92**

- + Las ciudades con su tráfico, su gente paseando...
- ni incluye subtítulos en algunos diálogos ni permite la utilización de *pad* analógico.



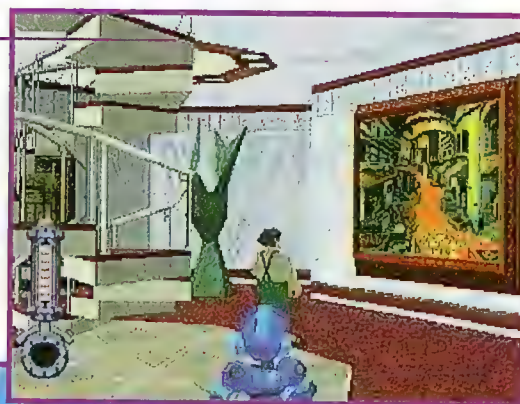
## Subjuegos

Si logras llegar hasta el DownTown no pierdas la oportunidad de visitar el edificio de la KTOX TV, donde podrás disfrutar de cinco divertidos subjuegos, los tres últimos sólo accesibles tras alcanzar la habilidad *Dash*. **BEAST HUNTER** es una atracción mecánica en la que el jugador debe chutar una pelota de playa con el objetivo de acertar el mayor número de veces a un perro palizas que persigue a un pobre fulano. **BALLON FANTASY** propone liquidar a golpe de láser unos globos con el rostro de **THE SCOPE**.



## EL MUSEO

Es uno de los tantos edificios que pueblan DownTown y alrededores. Además del museo, podrás visitar el hospital, la biblioteca, la sede de la cadena de TV local, un restaurante, el ayuntamiento, la comisaría de policía o incluso una calle comercial, con tiendas de discos, ropa o electrodomésticos.



pega es que el juego requiere un nivel de inglés altísimo, ya que si bien la mayor parte de los diálogos de **MEGAMAN LEGENDS** se acompañan de subtítulos (en inglés), en muchas secuencias sólo hay diálogos (sin texto). Por lo demás el juego hace honor a las dos principales improntas de la saga MEGAMAN (jugabilidad y durabilidad), ya que condensa a la perfección misiones puramente *arcade*/plataformas al estilo **TOMB RAIDER**, con elementos de aventura pura y dura (intercambiando objetos con habitantes del pueblo), en tanto sus gigantescos escenarios, encuadrados en valles y bosques, ciudades y templos, aseguran muchas horas de juego, trotando en pos del *item* deseado. La guinda a todo el conjunto llega en forma de toques de humor, que casi siempre giran en torno al villano del juego, Teasel Bonne, y su tropa de lamentables secuaces, los *Servebots*.

**LEGENDS**, por mecánica y concepción gráfica, tiene todas las papeletas de continuar en **N64** (en cuanto CAPCOM deje de planificar chorradas de tipo puzzle con personajes DISNEY), en la esperada **DREAMCAST**, o quién sabe, en **PLAYSTATION 2**. Respecto a este primer capítulo poco se puede añadir más, aparte de que es una delicia a nivel gráfico, jugable como todos los MEGAMAN y, sobre todo, muy divertido.

NEMESIS



El sensacional motor 3D de **LEGENDS** no sólo es responsable de generar los escenarios del juego, sino de crear decenas de intros en las que abundan primeros planos, sin que por ello desaparezca ni un solo polígono.



El hermano cibernético de **THE SCOPE** (sólo hay que comprobar que tienen la misma mirada despierta) es el jefe final a abatir en la fase del barco. Eso siempre que sobrevivas a los submarinos.





© 1996. Edición por Ubi Soft Entertainment. Todos los derechos reservados.

# ATENCIÓN: VIRUS PROPAGÁNDOSE...



GROLIER INTERACTIVE

<http://grolier.co.uk>



UBI SOFT S.A.  
Edificio Horizon - Ctra. de Rubí, 72-74  
08190 Sant Cugat del Vallès (Barcelona)  
Tel. 93 544 15 00 - Fax 93 589 56 60  
<http://www.ubisoft.es>

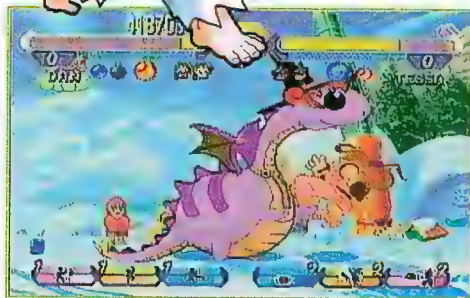




# GOLPES

## Pocket Fighter

### bajos



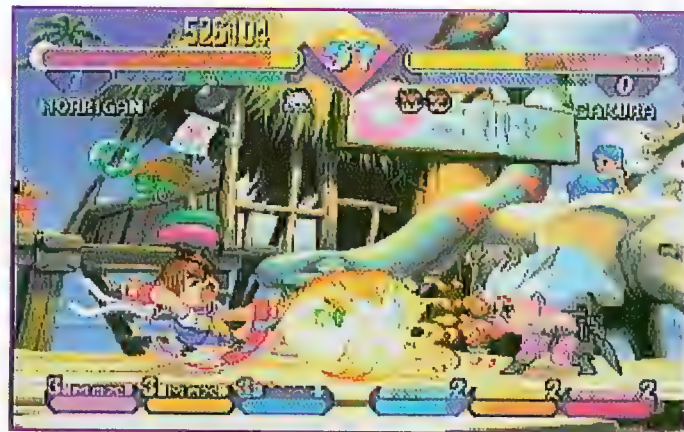
#### SUPER Information

FORMATO CD ROM  
PRODUCTOR VIRGIN  
PROGRAMADOR CAPCOM

Todos los beat'em-up de Capcom **siempre** han hecho gala de algún que otro «**punto**» cómico. En este caso, Pocket Fighter es un juego cómico que goza en todo momento de un **importante** factor: la **jugabilidad**.

Por regla general, la mayoría de los intentos por dotar a los beat'em-up de un planteamiento completamente cómico, nunca han resultado especialmente relevantes. Como ejemplo, la saga CLAYFIGHTER, con juegos que hacían saltar las lágrimas de la risa, pero que nunca llegaron a convertirse en grandes del género. Ahora CAPCOM nos presenta, partiendo de un diseño similar al de los personajes de SUPER PUZZLE FIGHTER 2 TURBO, una mágica mezcla entre comicidad, o más

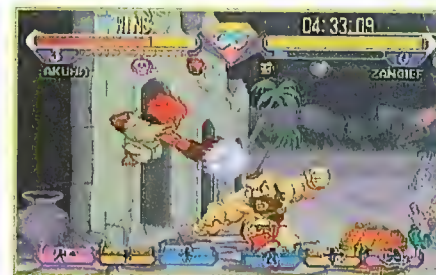
bien, simpatía y la jugabilidad de la que sólo los beat'em-up de CAPCOM pueden presumir. El juego está compuesto por doce personajes salidos de diferentes juegos de CAPCOM, como STREET FIGHTER ALPHA 2 (Ryu, Ken, Dan, Akuma, Chun Li, Sakura y Zangief), WARZARD (Tessa), STREET FIGHTER III (Ibuki) y DARKSTALKERS (Morrigan, Felicia y Hsien-Ko). El sistema de juego ha sido simplificado con respecto a cualquiera de los juegos anteriormen-



te mencionados, ya que tan sólo hemos de utilizar cuatro botones (puño, patada, *special* y *taunt*). Incluso así han sido añadidos nuevos elementos a la jugabilidad, como por ejemplo los *Costume Combos*, combinaciones de golpes en las que nuestro personaje cambiará su disfraz por el de alguno de los personajes más carismáticos de CAPCOM a cada golpe que demos.

#### RUNNING BATTLE

En este modo tendremos que vencer a todo los luchadores del juego a modo de Survival, en un escenario poblado por personajes de CAPCOM.



#### VALORACION

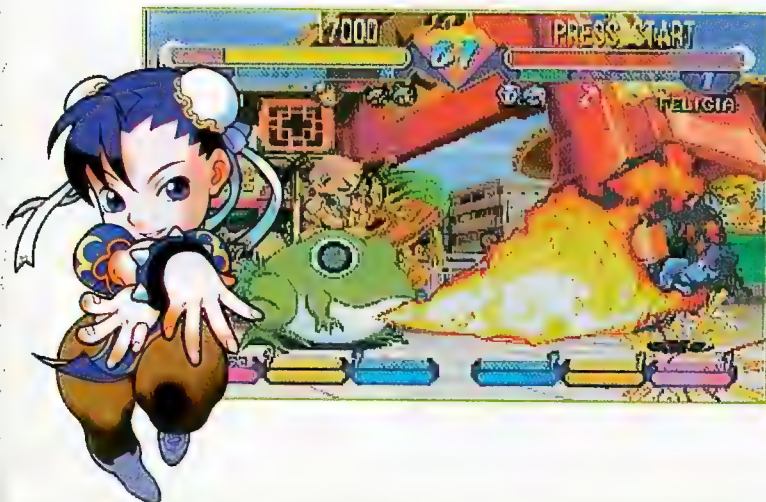
POCKET FIGHTER ES uno de los pocos juegos de Lucha que puede convencer tanto a los fanáticos de la Lucha como a los más cerrados detractores de los beat'em-up. La culpa de todo esto la tiene la inmensa simpatía que rebosa y la sencillez de su manejo. Si eres un fan incondicional del universo CAPCOM, POCKET FIGHTER te encantará.

#### POCKET FIGHTER

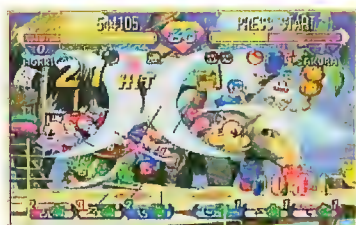
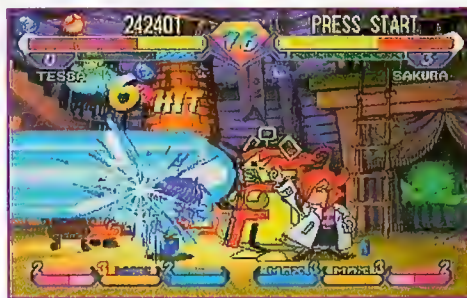
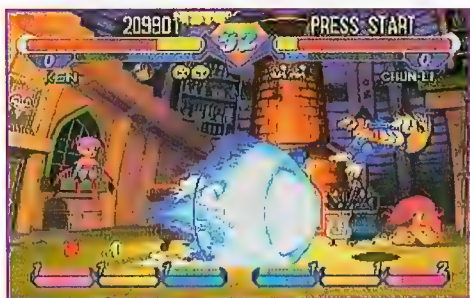
##### BEAT'EM-UP

##### CD ROM

Jugadores	1-2
Vidas	ENERGIA
Fases	10
Continuaciones	INFINITAS
Passwords	SI
Grabar Datos	MEMORY CARD







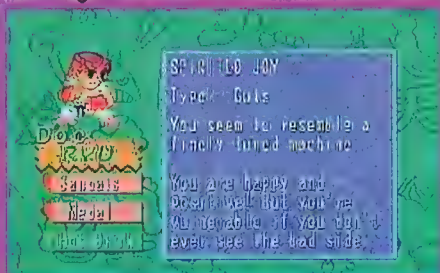
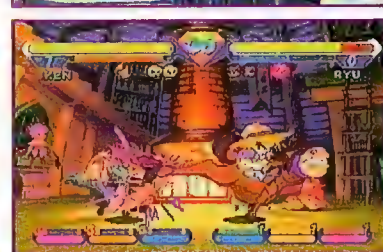
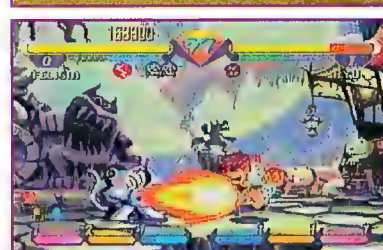
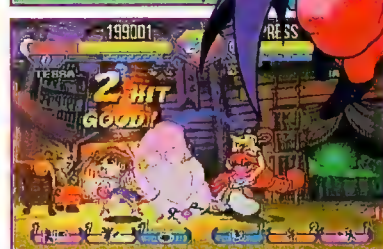
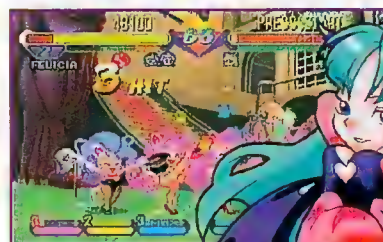
### LAS GEMAS

Las gemas que aparecen en **PUZZLE FIGHTER** nos servirán para potenciar nuestros golpes especiales.

Además, ciertos aspectos como el de la posibilidad de golpear a nuestro oponente mientras está cayendo al suelo (siempre que tenga la posibilidad de

ponerse en pie en el aire) le ha resultado tan atractivo a sus programadores que ha sido incluido en **STREET FIGHTER ALPHA 3**. **POCKET FIGHTER** resulta uno de los pocos juegos de lucha con un control sencillo que gustará tanto a expertos de la lucha como a los que no lo son. **DOC**

## Costume Combos



## Edit Fighter

Llamado en la versión japonesa **TSUKUTTE FIGHTER**, este modo servirá para crear un personaje partiendo de nuestra forma de ser y dejarlo luchar a él solo, con el objetivo de arrebatárselo a los contrincantes sus preciados **items**. Dentro de este modo, también existe la posibilidad de probar (jugando con él) a nuestro personaje.



105

### GRAFICOS

prácticamente idénticos a los de la recreativa, tanto en animación como en aspecto. su «look super deformed» resulta simpático y no reduce en lo más mínimo su jugabilidad, al contrario de como suele ocurrir.

### MUSICA

La mayoría de las composiciones musicales del juego son remezclas «felices» de conocidos temas aparecidos en otros títulos de capcom. en este caso, también el q-sound añade profundidad y calidad a la banda sonora.

### SONIDO FX

el q-sound nos envuelve con cientos de cómicos herridos y frasecillas magistralmente digitalizadas. Muchos de los efectos son similares a los de los dibujos animados, los cuales añaden más simpatía si cabe.

### JUGABILIDAD

este apartado posee suficientes elementos como para satisfacer a todos los fanáticos de los beat'em-up. La única pega es que los combos se reducen prácticamente a los costume combos, sin apenas posibilidad de crear nuevos y diferentes.

### GLOBAL

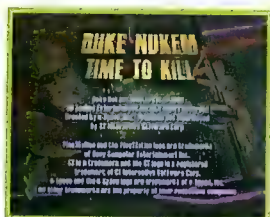
# 89

La simpatía de la que hacen gala todos sus apartados. Los «luchadores» más experimentados echarán en falta algún que otro combo más.



# De cuerpo PRESENTE

## Duke Nukem: Time to Kill



Aunque a algún **fanático** de la saga el cambio de «look» pueda parecerle un pequeño sacrilegio, lo cierto es que **Duke Nukem** ha salido ganando en muchos aspectos... y sin tener que cambiar para ello un ápice de su **indómito** espíritu.

### SUPER information

FORMATO CD-ROM

PRODUCTOR GT INTERACTIVE

PROGRAMADOR N-SPACE

Desde la primera partida os quedará claro que, pese a la nueva perspectiva, estamos ante un DUKE NUKEM con todas las de la ley. Acción salvaje, algunas notas de humor macabro, sexo controlado, ketchup a raudales, escenarios absolutamente colosales y otros tantos argumentos típicos del universo DUKE están presentes, pero con el aspecto característico de aventuras como TOMB RAIDER o TENCHU. La apuesta, que a muchos nos pareció arriesgada en un principio, es un acierto total que no decepcionará a los fans del esquema tradicional al haber conserva-



do toda la esencia y jugabilidad tradicional. La perspectiva en tercera persona, además de ser bastante más espectacular que la subjetiva, resulta

también mucho más apropiada para los elementos de plataformas incluidos en esta entrega. Aunque el ochenta



### VALORACION

DUKE NUKEM TIME TO KILL ES UNO DE ESOS pocos casos que un cambio radical supone una mejora notable en un juego que ya era realmente bueno. Arriesgada y total, esta transformación gráfica, sin embargo, no ha supuesto una pérdida de identidad, y podemos asegurar que los amantes del SHOOT 'EM-UP de siempre no se sentirán defraudados con esta novedosa versión. Se trata de más de lo mismo pero desde otra perspectiva y con unas cuantas novedades en la mecánica que le dotan de un aspecto más «plataformero». La idea y el resultado son buenos.

### DUKE NUKEM: TIME TO KILL

#### SHOOT 'EM-UP

##### CD ROM

Jugadores	1
Jugadores	1-2
Fases	5 MUNDOS
Continuaciones	INFINITAS
Passwords	NO
Grabar Partida	MEMORY CARD (1 BLOQUE)

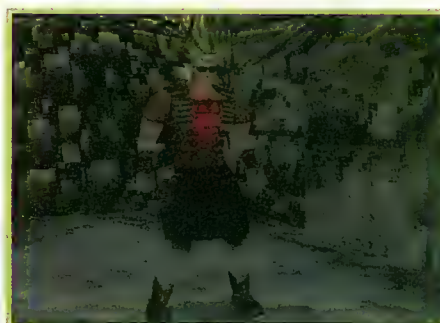


## Sex o no sex

...esa es para muchos la cuestión, pero para los creadores de **DUKE NUKEM** la respuesta ha sido siempre la misma: sí. La verdad es que son unas cuantas tonterías que más que despertar pasiones provocarán tu risa.



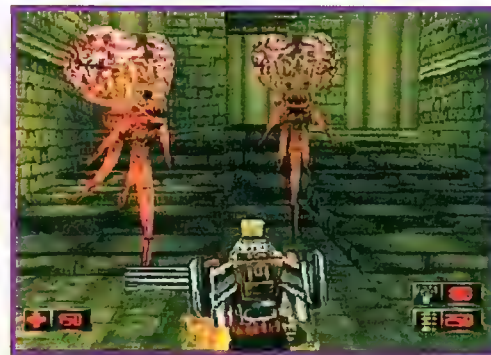
Si pulsamos R1 en el mando, la vista cambiará automáticamente acercando la imagen para facilitar la puntería. No es como el zoom de **METAL GEAR SOLID** pero funciona a las mil maravillas.



## Extras



Algunas novedades de esta entrega son las trepidantes fases de Bonus y la presencia de algunos potentes y gigantescos Jefes finales. Ambos extras son de lo más difícil del juego.



por ciento de cada fase es disparar, a medida que avancemos en **DUKE NUKEM TIME TO KILL** iremos encontrando más y más elementos de plataformas. En **DUKE NUKEM TIME TO KILL** ha muerto aquel estilo de juego con escenarios casi planos y repletos de pasillos en el que sólo debíamos preocuparnos de eliminar a todo aquél que saliera a nuestro paso y de encontrar las llaves. Para que os hagáis una idea, a partir del tercer nivel las dificultades en forma de saltos son tan notables que en muchas ocasiones se convertirán en nuestro principal problema para llegar al final de fase. Las plataformas ideadas, aunque no demasiado complejas en su combinación, tienen mucha mala leche si no dominamos a la perfección los movimientos de un Duke especialmente rápido e impetuoso. Aunque con un poco de práctica acabaréis por haceros con sus salvajes saltos, nuestro protagonista

107



### GRAFICOS

el nuevo «look» le viene de maravilla, y hay que reconocer que los escenarios y los personajes son mucho más aparentes que antes. Lástima la excesiva oscuridad de algunos escenarios, que resta nitidez al juego.

### MUSICA

no podemos recordar ninguna melodía, por lo que deberíamos decir que no son memorables ni deplorable. El salón o el bar de alterne tienen sus propios temas, pero casi todo el rato viviremos de sonidos.

### SONIDO FX

una pena que al final no lleguen las voces en castellano, porque sería la bomba escuchar las geniales frases del protagonista. De todas formas, los FX son de lo más potente y mejorcito que encontraréis en el género.

### JUGABILIDAD

La dificultad es más elevada de lo normal, pero como eso no es malo y además tiene jefes, fases de bonus, mapeados gigantescos, un modo para dos jugadores y una estructura más plataforma, diremos que es sobresaliente.

### GLOBAL

**93**

La nueva perspectiva es todo un acierto y un espectáculo. Algunos fallos gráficos y que finalmente no hayan doblado al castellano las voces.



## Dos Jugadores



Aunque en muchos juegos esta opción es sólo de relleno, en **DUKE NUKEM TIME TO KILL** se trata de una verdadera pasada. Divertida y muy bien hecha, podréis elegir entre varios tipos de indumentaria, el escenario y unas cuantas opciones generales más. Para nuestro gusto, resulta mucho más jugable y clara con el modo a pantalla partida vertical.



De todos los **DUKE NUKEM** que recordamos, esta entrega es, sin duda, la que más ha cuidado la ambientación de los escenarios. Con el enorme tamaño que tienen las fases resulta increíble que hayan cuidado tanto los detalles.



jamás será tan manejable y preciso como Lara en **TOMB RAIDER**. Como **TOMB RAIDER** tampoco será jamás tan salvaje como **DUKE NUKEM TIME TO KILL**, pues la cosa queda compensada. Puede que no hayan alcanzado la perfección absoluta, pero es indudable que los programadores se han esforzado en ofrecernos algo más y que este juego es el más aparente de todos los **DUKE**. Si alguien lo duda, sólo tiene que darse un paseo por sus impresionantes escenarios, por sus novedosas fases de *bonus*, por el mejor modo para dos jugadores simultáneos del género, o, entre otras muchas cosas, enfrentarse a sus todopoderosos jefes finales. Después de ver todas estas genialidades, estamos completamente seguros que mientras jugáis os olvidaréis por completo de las curvas de Lara Croft.

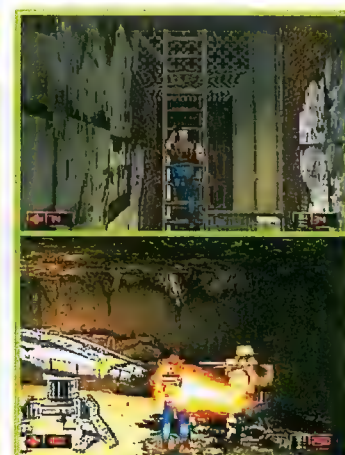
DE LUCAR



Además de las puñeteras llaves para las puertas comunes, Duke deberá hallar los 3 cristales que activan este transportador espacio-temporal. Algunas aparecen a las primeras de cambio, pero casi siempre están más escondidas que la chispa de **THE SCOPE**.



Otro de los elementos distintivos de esta entrega es el estilo «plataformero» de muchos tramos de las fases. Trepar y saltar se convertirá en algunas fases en algo tan rutinario como el disparar a los enemigos.







Y ahora...

¿quién es la bestia?



GAME BOY

**TUROK<sup>®</sup> 2**  
SEEDS OF EVIL



**Acclaim**

TUROK 2: SEEDS OF EVIL © 1998 Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved. TUROK: © & © 1996, GBC, a subsidiary of Golden Books Family Entertainment. All rights reserved. All other characters herein and the distinct likenesses thereof are trademarks of Acclaim Comics Inc. All rights reserved. Acclaim is a division of Acclaim Entertainment, Inc. TM, © & © 1998 Acclaim Entertainment. Nintendo 64, Gameboy and the 3D "N" logo are trademarks of Nintendo of America Inc. © 1997 Nintendo of America Inc. Microsoft®, Windows® and the windows logo are registered trademarks of the Microsoft Corporation.



Distribuido por New Software Center Company, S.L. Tfno: 91 359 29 92 - Fax 91 359 30 60



# ABEJORRO

## *machote*

### **Buck Bumble**



La **imaginación** no es algo que esté muy de **moda** últimamente, y quizá por ello los responsables de Argonaut pensasen que, ya puestos a **crear** un shoot'em-up, lo mejor era darle a éste un toque de **distinción**. El resultado: este Buck Bumble, un juego cuyo éxito **viene** condicionado por los gustos de cada uno.



#### La intención es buena y

los resultados también, aunque según se mire. Hay que ser muy aficionado a este tipo de juegos para aguantar delante de **BUCK BUMBLE** mucho tiempo, fruto sin duda de lo raro que resulta en un principio. Una vez que te hagas con el control del personaje protagonista y con ciertos conceptos que se explican convenientemente en el Tutorial del juego, la verdad es que el juego se vuelve bastante adictivo. El concepto es el de cualquier shoot'em-up. Un objetivo, la descripción de la misión y adelante. En el camino, como siempre, infinidad de enemigos y la posibilidad siempre presente de conseguir más y mejores armas. Un concepto muy básico que se adereza con la inclusión de otro tipo de añadidos, como la necesidad de buscar porciones de llaves que abren puertas, destruir construcciones bajo las que se ocultan pasadizos secretos o eliminar a todos los enemigos del nivel para pasar al siguiente sector, entre otros. Todo ello es recreado muy dignamente con el motor 3D que la gente de ARGONAUT

Con **BUCK BUMBLE** tendrás que tener una cierta paciencia. Aunque su desarrollo pueda resultar muy intuitivo, lo cierto es que no lo es. Deberás pasarte por el Tutorial para aprender ciertos conceptos.

ha creado, un motor que permite el diseño de escenarios más o menos complejos en los que todo se mueve con cierta suavidad. Es sin duda uno de los aspectos más logrados del juego, aunque no sería justo dejar en el tintero el hecho de que el tan traído y llevado efecto niebla de **NINTENDO 64**, en **BUCK BUMBLE** es más que acusado. La diferencia es que en esta ocasión no molesta en absoluto. El

#### SUPER information

FORMATO: CARTUCHO.  
PRODUCTOR: UBI SOFT.  
PROGRAMADORA: ARGONAUT.

#### BUCK BUMBLE

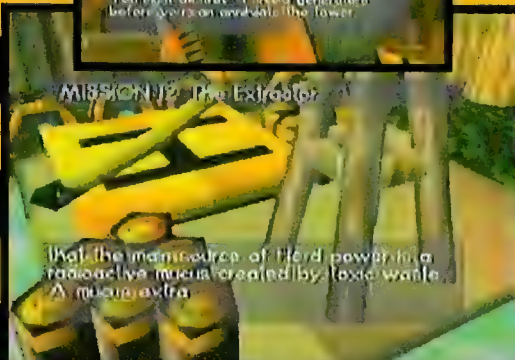
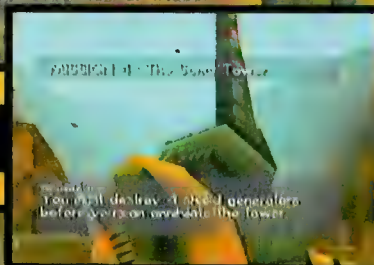
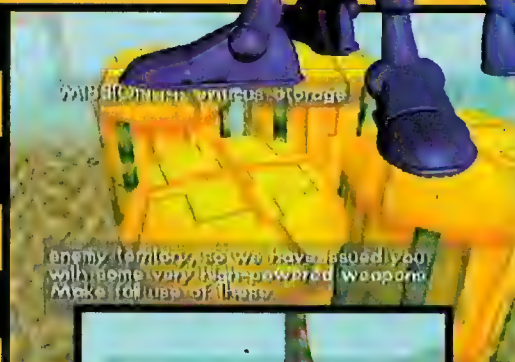
SHOOT'EM-UP 3D

Megas	96
Jugadores	1-2
Vidas	3
Fases	19
Continuaciones	NO
Passwords	NO
Grabar Partida	CONTROLLER-PAK





**19 Niveles.** Ese es el número exacto de misiones que Buck Bumble esconde. Si algo destaca de todas ellas es que la configuración de las mismas es totalmente diferente entre unas y otras. La extensión de los mapeados se multiplica en cada nivel, hasta alcanzar tamaños realmente espectaculares en los últimos niveles del juego.



Antes de empezar cada nivel, y como en cualquier otro tipo de juego bélico, se presentará ante nosotros el conocido briefing con la descripción detallada de los objetivos. Lástima que esté en inglés.

El repertorio de enemigos, aunque se pueda pensar lo contrario, va más allá de los simples insectos con mala leche. Habrá enemigos algo más complejos cuya destrucción se nos antoja complicada.

Como se puede comprobar, la escala a la que se ha diseñado cada nivel es bastante aceptable. Se respetan en todo momento las supuestas proporciones que cada elemento debería tener.

## GRAFICOS

un buen entorno 3d en el que el efecto de la niebla se lleva gran parte del protagonismo. La suavidad de movimientos es uno de los puntos fuertes, aunque el diseño de los personajes no es todo lo simpático que se desearía.

## MUSICA

quitando el tema inicial, en la pantalla de selección, el resto de las músicas pasan desapercibidas. eso sí, dicho tema es de lo más pegadizo que se puede encontrar, con un ritmo que engancha a todo el que pasa cerca.

## SONIDO FX

poquita cosa destacable en este aspecto. Los efectos especiales, sobre todo los referentes a las explosiones, armas y demás ingenios, no son de una calidad excesiva, sólo la suficiente para cumplir el expediente.

## JUGABILIDAD

si terminas dominando el control del personaje protagonista y además estas atento a las explicaciones del tutorial, puede que le saques un cierto partido a Buck Bumble. Los modos de dos jugadores son bastante divertidos.

## GLOBAL

# 88

el motor 3d, a pesar del nada molesto efecto niebla. como otros muchos juegos, no divierte lo suficiente.

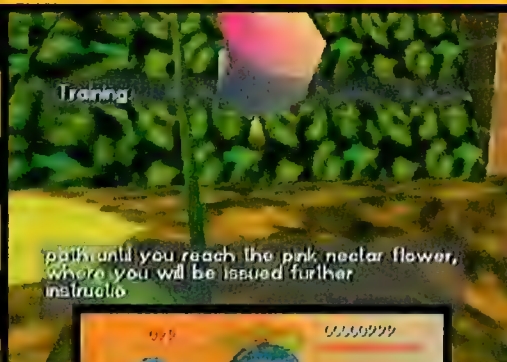




**De armas tomar.** Como todo buen shoot'em-up que se precie, **BUCK BUMBLE** cuenta con un buen arsenal de armas con las que combatir a las fuerzas enemigas. No hay que hacer demasiadas filigranas para conseguirlas, sencillamente tener la suerte de encontrarlas en ese lugar recóndito de cada nivel. El poder de destrucción de algunas de ellas es bastante espectacular, sobre todo si se compara con el arma convencional del protagonista.



**Transportadores.** El paso de un nivel a otro (y también entre determinados sectores) se realiza a través de este tipo de transportadores. Algunos sólo se activan tras eliminar a todos los enemigos de esa pantalla, o sencillamente tras destruir el objetivo que se nos ha encomendado. Con lo chillón que es, podéis suponer que no es demasiado difícil dar con él.



Training  
path until you reach the pink nectar flower, where you will be issued further instructions.



The large blue structure ahead of you is a device we drop behind enemy lines to ensure complete eradication of a.



Es indispensable pasar por la pantalla del Tutorial, pues ciertos conceptos no terminan de ser todo lo intuitivos que deberían ser. Tras este primer paso, todo quedará mucho más claro en **BUCK BUMBLE**.



**BUCK BUMBLE** incluye dos modos para dos jugadores, uno de ellos bastante convencional y otro no tanto. El primero, el clásico modo de batalla en un escenario. EL segundo, un simpático partido.

apartado técnico se completa con un más que aceptable nivel en el campo de los efectos de sonido, así como con la inclusión de un tema central (algo repetitivo eso sí) la mar de pegadizo y simpaticón. Lástima que en el resto del juego la calidad de las músicas brille por su ausencia.

A pesar de todo, hay algo en **BUCK BUMBLE** que no termina de enganchar al jugador. Es divertido, porque así lo hemos comprobado, pero tiene un «no-se-qué» que no te incita en demasía a jugar con él.

Puede ser el hecho del tema que trata o que la representación de los insectos no haya quedado todo lo simpática que se pretendía. Algo que, en definitiva, le hace bajar unos enteros a la valoración global de un juego que está bastante más que cuidado.

J. C. MAYERICK



## VALORACION

- **BUCK BUMBLE** es un shoot'em-up clásico, como los que jugamos cada dos por tres pero con naves como protagonistas. Este puede ser uno de los defectos del escaso atractivo que **BUCK BUMBLE** puede proporcionar.
- el caso es que el juego está bien hecho, el motor 3D es muy consistente, y a pesar de contar con el efecto niebla, resulta muy cómodo moverse por los escenarios.
- de cualquier forma, no hemos conseguido sacar toda la diversión que se le supone a un juego como **BUCK BUMBLE**. Quizá hubiese sido necesario modificar ciertos conceptos para lograr un juego mucho más adictivo y atractivo.



Para bailar,  
las manos  
**no**  
son lo más importante.

"a" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. © 1998 METRO/FRAMEGRAPHICS/AVEX D.D. INC./ENIX all rights reserved  
Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Enix.



Bust a Groove. El primer videojuego de baile.



Esta vez, para llevarte a la chica, no tendrás que matar al malo. Sólo tienes que pedirle un baile.  
A la chica, no al malo. Porque malos, lo que se dice malos, aquí no hay, sólo te encontrarás con  
algunos individuos que se creen que son capaces de superarte bailando. Qué ilusos.  
**Bust a Groove. Pies ¿para qué os quiero?**



Consulta cualquier duda que tengas sobre "PlayStation" en el teléfono 902 102 102



Todo el **PODER** en tus **MANOS**  
[www.playstation-europe.com](http://www.playstation-europe.com)

**"PLAYSTATION" elegida CONSOLA DEL AÑO**

por los lectores de HOBBY CONSOLAS y SUPERJUEGOS y por los agentes de GAME 40 (CADENA SER).



# Extremadamente PELIGROSA

## Extreme G2

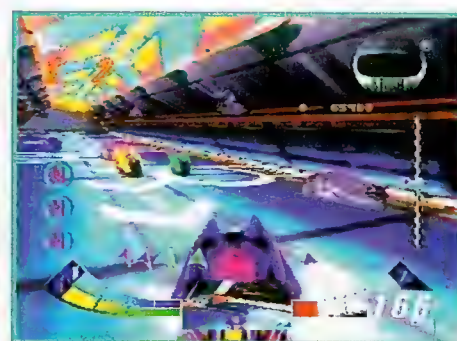


Fue uno de los primeros **juegos** para Nintendo 64 capaz de dejarnos con la **boca abierta**. Su extrema sensación de **velocidad** le convirtió en un auténtico clásico de los simuladores de carreras **futuristas**.

Su nombre era Extreme G y hoy llega hasta nosotros su **segunda** parte. Era difícil mejorarlo pero lo han **conseguido**, y como se suele decir en estos **casos**, de calle.

**El listón a superar era**, nunca mejor dicho, extremadamente alto. PROBE hizo con su primer EXTREME G un auténtico manifiesto sobre cómo debían programarse este tipo de juegos. Velocidad casi real, entorno 3D soberbio y un control preciso únicamente tras un buen aprendizaje. El resultado era todo un cóctel en el que la jugabilidad era la gran beneficiada. La idea de crear una segunda parte de EXTREME G va mucho más allá de la simple necesidad de aprovechar el éxito de éste.

**EXTREME G2** nace con la obligación de superar a su predecesor, y no de engrandecer aún más el corrosivo dicho que reza «segundas partes nunca fueron buenas». Pues bien, éstas son las noticias que nos gustaría dar todos los días cuando hablamos de segundas partes: **XG2** supera ampliamente a EXTREME G en todos los aspectos posibles. En todos los aspectos menos en uno, aunque dado lo



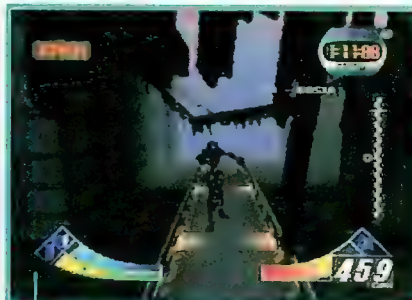
La salida, con la consiguiente aglomeración de vehículos, es el momento en que el motor 3D de **EXTREME G2** más se resiente. Por suerte, durante el juego no nos encontraremos a más de dos o tres motos juntas.

### EXTREME G2

#### CONDUCCION

Megas	128
Jugadores	1-4
Vidas	TIEMPO
Circuitos	12 X 6
Continuaciones	NO
Rumble Pak	SI
Grabar Partida	CONTROLLER PAK





**EXTREME G2** es básicamente un juego de motos, pero si lo hacéis lo suficientemente bien, es posible que veáis correr a los pilotos a velocidades superiores a los seiscientos kilómetros por hora.



**Si te aburres,** que lo dudamos, no tienes más que elegir entre los tres modos de juego disponibles para dos o más jugadores, o los tres diseñados exclusivamente para un solo jugador. Nuestro favorito es el modo Copa, en el que pueden participar hasta un total de dieciséis jugadores, con carreras a tres vueltas y en eliminatorias de octavos, cuartos, semifinal y final. También hay un modo de batalla en el que dos o más jugadores intentan masacrarse en ese tipo de recintos que habitualmente llamamos Arena. Variedad para todos los gustos.

## SUPER Information

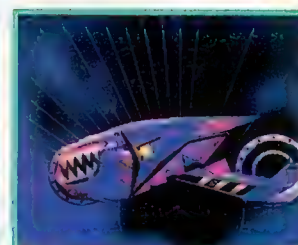
FORMATO: CARTUCHO  
PRODUCTOR: ACCLAIM  
PROGRAMADOR: PROBE

## VALORACION

128 megas suelen dar para bastante, pero se ve que a unos les cunde más que a otros. PROBE, por ejemplo, sabe sacarles un buen partido, pues ha sido capaz de incluir un total de doce (inmensos) circuitos con seis trazados diferentes cada uno. Algo increíble. Pero es que además ha dotado a **EXTREME G2** de numerosos modos de juego, de una velocidad endiablada y, en definitiva, de todo lo que un juego puede desear para sí mismo: jugabilidad.



**¡¡¡Qué velocidad!!!** Es lo mejor de **EXTREME G2**, juego con el que hemos llegado a alcanzar la friolera de 700 Km/h. Y lo mejor de todo es que dicha sensación se logra plenamente, no sólo por la potencia del motor 3D, sino también por el genial sonido de los motores del vehículo.



## GRAFICOS

quitando ese pequeño fallo en la acumulación de motos, el resto del motor 3d raya a una altura realmente asombrosa. La concepción de los escenarios es, además de muy variada, todo un ejemplo de imaginación y belleza.

## MUSICA

es como asistir a un concierto de JEAN MICHEL JARRE. Doce pistas de música electrónica con todo tipo de contenidos adaptados a la temática de cada circuito. Imprescindible pasar por las opciones para escucharlas.

## SONIDO FX

Aunque destaca sobradamente todo el apartado sonoro. Lo cierto es que hay un efecto que nos resulta especialmente grato: el sonido de los motores. Es genial subir la potencia del mismo y oír como responde.

## JUGABILIDAD

Los modos de juego convencionales de **EXTREME G2** son ya de por sí suficientes. Pero es que la gente de PROBE ha querido satisfacer nuestras ansias de juego obsesándonos con nuevos y adictivos modos de juego. ¡¡¡genial!!!

## GLOBAL

**93**

Todo en **EXTREME G2** es genial. Bueno, todo menos...  
...la ralentización producida por la acumulación.



puntual de su comparecencia, no representa ningún tipo de impedimento. Nos referimos a la acumulación de vehículos en la pantalla, lo que conlleva una ralentización más que notable del motor 3D. Por suerte, este tipo de acumulaciones no se producen más que en la salida, y rara vez nos afectará durante el desarrollo de una carrera. Hasta aquí el capítulo de elementos negativos. Impresionante,

Uno de los puntos más fuertes del juego hace referencia a los efectos de luz utilizados con ciertas armas.

¿verdad? El capítulo de los pros, en cambio, es mucho más jugoso. Doce circuitos con seis variantes cada uno (lo que hace un total de

## Objetos.

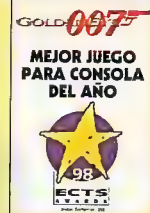
Armas, nitros, focos para la oscuridad y un sinfín de *items* más que podrás recoger durante las carreras para potenciar aún más tu moto. Intentar salir victorioso de una carrera sin hacer uso de los objetos será posible en los primeros niveles, pero no en circuitos más avanzados. Para recogerlos no hay más que pasar con la moto (si es que vais montados en ella) sobre las esferas verdes que hay repartidas por cada trazado (como la que se muestra en la pantalla). Así que, ya sabéis, cuando veáis una cosilla de tono verdoso por el fondo, preparaos para recogerla.



72 trazados), trece motos disponibles, modos para dos o más jugadores en modalidad de Copa, cara a cara y Batalla, y tres modos de juego para un jugador (contrarreloj, *arcade* y entrenamiento), además de la ya conocida prueba Extrema, con cinco modalidades diferentes. Todo ello en un entorno 3D impresionante y una sensación de velocidad simplemente genial. **XG2** te producirá vértigo, y lo que es mejor, te enganchará. J. C. MAYERICK







**SÓLO PODRÁS JUGAR  
AL MEJOR JUEGO DEL AÑO  
CON UNA NINTENDO 64.  
SÓLO, CON UNA NINTENDO 64.**

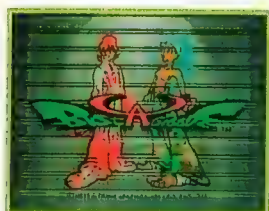


[www.nintendo.es](http://www.nintendo.es)



# Fiebre del SABADO noche

## Bust a Groove



### SUPER Information

FORMATO CD-ROM  
PRODUCTOR SONY C E  
PROGRAMADOR ENIX & METRO

Si lo tuyo no es ligar gracias a tu pésimo estilo, o te **mueves** menos que un muñeco de nieve, lo mejor que puedes hacer es aprender a mover el **esqueleto** con el primer simulador de baile de la historia.

**Enix se ha caracterizado** siempre por la tremenda originalidad de todas sus creaciones. Juegos como WONDER PROJECT J o sus recientes lanzamientos, HELLO CHARLIE o ASTRONOKA, lo dejan patente. Esta vez, ENIX ha logrado algo casi imposible, ya que **BUST A GROOVE** no sólo es adictivo y jugable, sino que posiblemente se trate del juego más original que ha pasado por los 32 bits de SONY. Su originalidad radica en la manera en la que hay que vencer a nuestro oponente, ya que no



Si alguna vez quisiste emular a John Travolta, a tus héroes de «Fame» o incluso a THE PUNISHER, con **BUST A GROOVE** podrás hacer todo esto y mucho más.



### VALORACION

● el fenómeno que comenzó hace unos meses con PARAPPA THE RAPPER ha evolucionado hasta esta maravilla llamada BUST A GROOVE. En esta ocasión, la original jugabilidad y puesta en escena se unen a un apartado técnico realmente impresionante, tanto en el apartado sonoro como en el gráfico. Como último detalle, decir que todos los textos y algunas de las voces del juego están en español.

### BUST A GROOVE

#### SIMULADOR DE BAILE

##### CD ROM

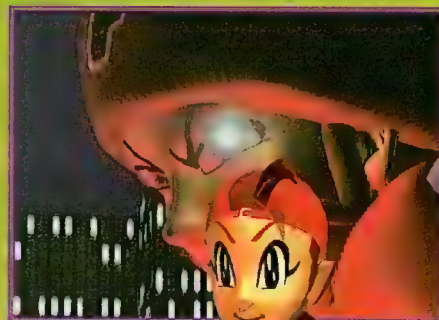
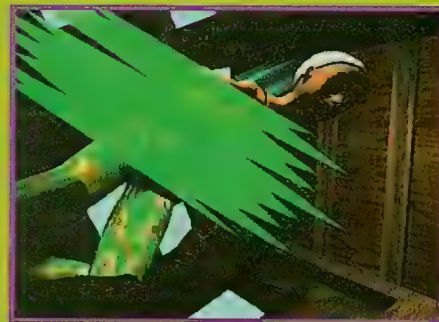
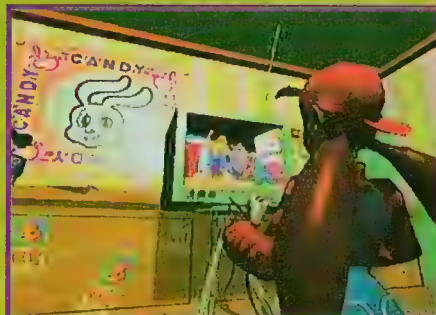
Jugadores	1-2
Vidas	1
Fases	10
Continuaciones	INFINITAS
Passwords	NO
Grabar Partida	MEMORY CARD (1)





## Fin de fiesta

Al terminar el juego con cualquiera de los personajes, asistiremos a una secuencia de vídeo como si de un juego de lucha se tratase, mostrándonos el epílogo de la historia de cada uno de ellos. Algunas de las escenas rozan el ridículo en ciertas ocasiones, como la mismísima vida del despreciable e inconstante Doc.



hay que golpearle ni conseguir más puntos que él, nuestro objetivo es bailar mejor que nuestro contrario. Para ello, ENIX se ha servido de un sistema de juego similar al utilizado por SONY en PARAPPA THE RAPPER o por KONAMI en su COIN OP HIPHOP MANIA, aunque con BUST A GROOVE además de ritmo necesitaremos bastante concentración y coordinación.

En este caso, las magistrales composiciones de AVEXTRAX (artífices de las mejores BGM de SEGA TOURING CAR), a pesar de diferir en cuanto a BPM o velocidad, poseen un ritmo similar, compuesto por 4 beats (golpes de bombo). Para ejecutar cada paso de baile, deberemos realizar la secuencia de movimientos, como si de un combo de un beat'em-up se tratase,

## Tu primer baile...



Antes de dejar a tu oponente en ridículo ante el público, lo más lógico sería entrenar todos tus pasos de baile. Con el modo práctica no tendrás problemas.



119

### GRAFICOS

Pocos juegos de PLAYSTATION pueden presumir de unir una magistral animación a base de motion capture, unos gráficos poligonales de lo más sólido y un frame rate tan alto y constante como el de BUST A GROOVE.

### MUSICA

sin duda, el apartado más sobresaliente del juego. Los chicos de avex han creado varios temas de diferente estilo (techno, hiphop, disco, etc) con una calidad que nada tiene que envidiar a la de los discos comerciales.

### SONIDO FX

aunque la mecánica del programa no permita lucirse a los FX, de vez en cuando podremos escuchar decenas de efectillos similares a los de los dibujos de la warner. Las voces de los menús están en español.

### JUGABILIDAD

bastante más completo y divertido que juegos como PARAPPA THE RAPPER. La única pega que encontramos en este apartado es lo limitado de su planteamiento, ya que en cuanto le pillamos el tranquillo, resulta un tanto monótono.

### GLOBAL

**91**

- La magistral banda sonora y la animación.
- su jugabilidad es un tanto cerrada, ya que siempre se hacen los mismos movimientos.



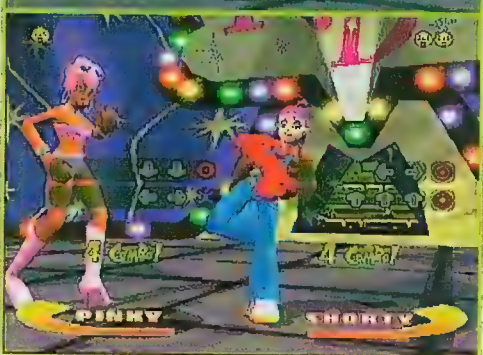
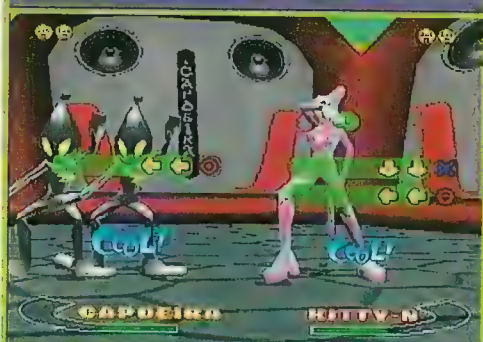
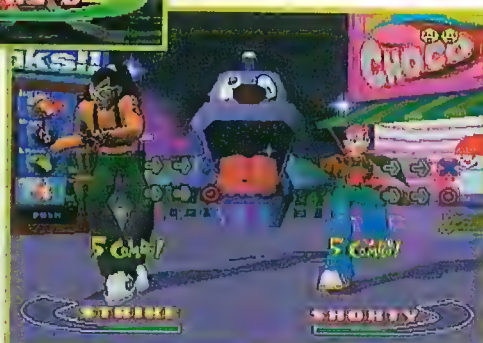
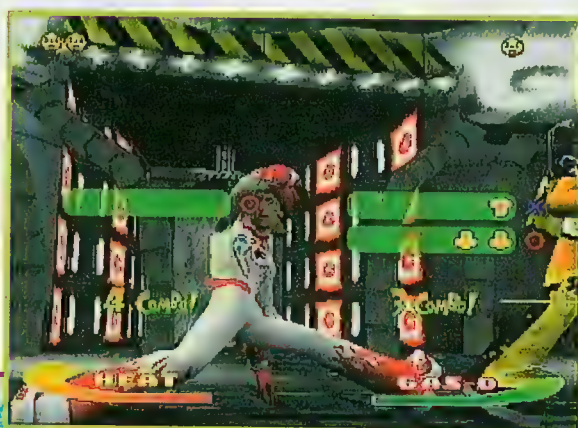
## Jugando sucio.



Si no eres lo suficientemente hábil como para vencer a tu oponente por las buenas, también puedes ser un poco sucio y tirarle al suelo con estos ataques.



Si estas pantallas estáticas ya resultan impresionantes, esperad a ver **BUST A GROOVE** en movimiento. Su Motion Capture es de los más logrados que hemos visto.



durante los tres primeros *beats*, y terminar el paso pulsando el botón correspondiente en el cuarto *beat*. Nuestra victoria no sólo depende de nuestra habilidad o nuestro ritmo, ya que tenemos la posibilidad de lanzar ciertos ataques al contrincante en el cuarto *beat*, que le harán desfallecer y caer al suelo a no ser que lo esquive, con lo que tendrá que empezar de nuevo su paso de baile. Gráficamente **BUST A GROOVE** posee un *engine 3D* que resulta incluso superior al de algunos de los más impresionantes *beat'em-up* tridimensionales que han sido creados para **PLAYSTATION**. En su increíble animación, creada a base de *Motion Capture*, han intervenido bailarines de la **Rocksteady Crew**, la banda de *breakdancers* más antigua y famosa de los **Estados Unidos**. Ya sabes, si te quieres montar tu propia *Rave Party* o tu *Chill Out* sin salir de casa, **BUST A GROOVE** es tu juego.

DOC



# TENCHU<sup>TM</sup>



## STEALTH ASSASSINS<sup>TM</sup>



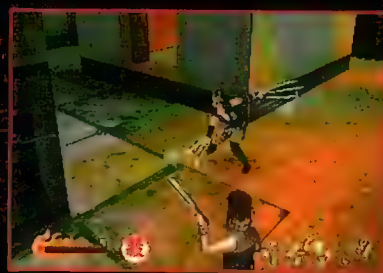
Mata con  
Vive con  
honor  
sigilo



22 armas diferentes, desde espadas ninja hasta hechizos mágicos.



Inteligencia Artificial del enemigo variable.



Revolucionario sistema de recompensa que incrementa tu pericia y astucia.



ACTIVISION

Tenchu © 1998 Sony Music Entertainment (Japón) Inc. Tenchu es una marca de Sony Music Entertainment (Japón) Inc. Publicado y distribuido bajo licencia por Activision, Inc. Activision es una marca registrada y Stealth Assassins es una marca de Activision, Inc. Todos los derechos reservados. Licenciado por Sony Music Entertainment América para su uso con la consola de juegos PlayStation. PlayStation y los logotipos de PlayStation son marcas registradas de Sony Computer Entertainment Inc. El resto de las marcas y nombres comerciales son propiedad de sus respectivos dueños.

PROEIN

C/ Velázquez, 10-5º Dcha. 28001 Madrid.  
Tel.: 91 576 22 08 - Fax: 91 577 90 94  
Asistencia al cliente: 91 578 05 42  
<http://WWW.proein.com>



# La CONQUISTA del hielo

NHL '99

Una estudiada jugabilidad y una cuidada calidad gráfica son las **apuestas** de ELECTRONIC ARTS para lanzarse de lleno en el mundo del **hockey** sobre **hielo** para los 64 bits de Nintendo.



## Dentro del catálogo de

juegos de **NINTENDO 64**, el hockey sobre hielo es otra de las disciplinas en las que ELECTRONIC ARTS ha tardado mucho en apuntar su nombre. La temporada 98-99 parece que va a ser el definitivo punto de partida para lanzar su saga **NHL**. La espera ha dado sus frutos ya que las animaciones y la jugabilidad ponen de manifiesto la capacidad del soporte de **NINTENDO** para las disciplinas deportivas. En este juego, ELECTRONIC ARTS se permite hacer algunos pinitos en el apartado de la *intro*, uno de los aspectos en los que la compañía americana siempre destaca. De esta forma, aunque no logra resultados tan espectaculares como los que nos tienen acostumbrados en sus versiones para **PLAYSTATION** y **SATURN**, mantiene una de las constantes que caracteriza a los simuladores deportivos en general y a los del hockey sobre hielo en particular. En cuanto a las opciones, los usuarios no podrán

quejarse, ya que incluye toda una gama de competiciones, incluido un editor de jugadores así como la presencia de los equipos de la **NHL** (con las nuevas franquicias) y de selecciones nacionales. La variedad visual, lograda mediante la incorporación de ocho cámaras diferentes, es otro de los puntos fuertes del juego. Como es habitual, las repeticiones son las imágenes más espectacular de un deporte en el que la acción trepidante es protagonista. Los golpes entre jugadores, y las peleas a puñetazo limpio, también están presentes en un programa que reúne todos los alicientes que caracterizan esta disciplina deportiva.

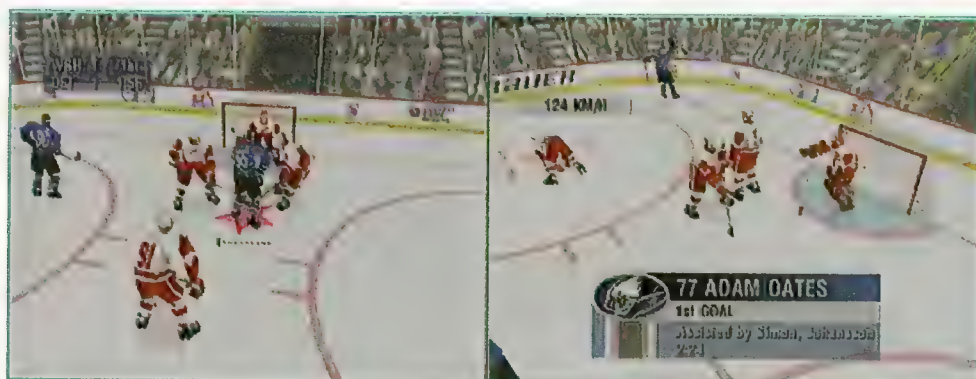
CHIP & CE

## VALORACION

■ el debut de la saga de ELECTRONIC ARTS en los 64 bits de NINTENDO tiene todos los alicientes que caracterizan los simuladores de hockey sobre hielo. su calidad le permite competir, e incluso superar, a sus dos competidores actuales (WAYNE GRETZKY'S 3D HOCKEY y NHL BREAKAWAY '98).

## SUPER Information

FORMATO CARTUCHO  
PRODUCTORA ELECTRONIC ARTS  
PROGRAMADOR EA SPORTS



NHL '99

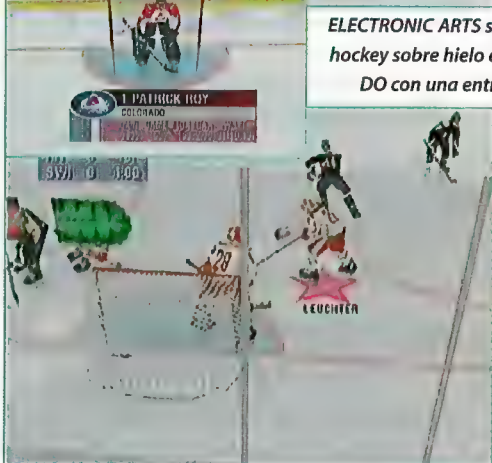
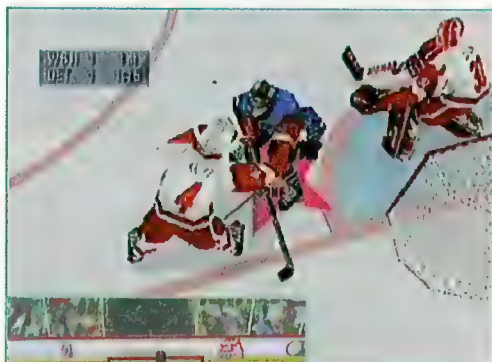
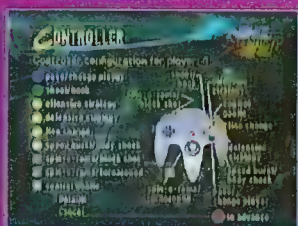
DEPORTIVO

Megas	96
Jugadores	1-4
Vidas	1
Competiciones	3
Continuaciones	INFINITAS
Rumble Pak	SI
Grabar Partida	CONTROLLER PAK



## De todo un poco

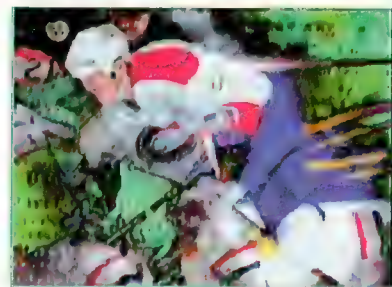
El cartucho traslada a los 64 bits de NINTENDO todos los alicientes típicos de los simuladores de hockey sobre hielo creados para PLAYSTATION. Dentro de las opciones hay una considerable variedad de competiciones, así como un editor. En cuanto al apartado gráfico hay que destacar la espectacularidad lograda en casi todas sus cámaras.



ELECTRONIC ARTS se lanza a la aventura del hockey sobre hielo en los 64 bits de NINTENDO con una entrega de su saga NHL.

## Intro

Hasta estos momentos uno de los apartados en los que PLAYSTATION mostraba su indudable superioridad sobre NINTENDO 64 era en las espectaculares intros que preceden a muchos de sus títulos. En esta ocasión ELECTRONIC



ARTS hace un intento por dotar a uno de sus juegos de una intro «decente». Aunque el resultado no logre, ni de lejos, acercarse a lo que esta compañía nos tiene acostumbrados, supone un punto de partida a tener en cuenta para futuros lanzamientos.

### GRAFICOS

La variedad de perspectivas y la suavidad de movimientos de los jugadores hacen que el apartado gráfico de este juego se sitúe a gran altura. una vez más, las repeticiones son las imágenes más espectaculares.

### MUSICA

poco a poco Los programas creados para N64 van alcanzando un mejor nivel. sin llegar a la calidad y variedad a la que nos tiene acostumbrada la saga de NHL para PSX, la música es uno de los aspectos dignos de destacar.

### SONIDO FX

melodías de órgano acompañan durante los partidos, así como comentarios de los lanzes del juego y todo un compendio de sonidos que reflejan los gritos del público, y los golpes que se producen en la pista.

### JUGABILIDAD

A la suavidad en la animación se le suma la velocidad y el realismo del juego. el control del juego es sencillo, incluyendo gran variedad de acciones. Para la potencia del disparo se incluye una barra de energía.

### GLOBAL

# 90

el control del juego y la variedad de opciones.  
el tiempo transcurrido hasta que la saga de NHL ha visto la luz en Nintendo 64.



PlayStation

A Fondo

# NHL al completo

## NHL'99

La habitual **actualización** de plantillas, una renovación de animaciones y nuevas **estrategias** son las aportaciones de la **tercera** entrega de NHL para PlayStation.



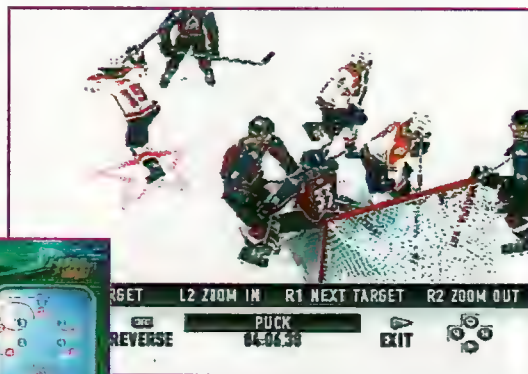
**SUPER**  
**Information**  
FORMATO CD ROM  
PRODUCTOR ELECT. ARTS  
PROGRAMADOR ELECT. ARTS

### La saga de ELEC-

TRONIC ARTS sigue puntual a su cita con un nuevo lanzamiento, el tercero para **PLAYSTATION**. Si en la versión anterior ya contaba con la colaboración de varios profesionales de la **NHL**, para ésta se ha aumentado su número. Así, en la captura de movimientos, a **John Vanbiesbrouk** se han unido otros cuatro jugadores más, mientras que se mantienen las estrategias del entrenador de los Colorado

Avalanche, **Marc Crawford**, ganador este año de la Stanley Cup. Así, se incluye un modo independiente en el que pueden practicarse las diferentes jugadas. En el apartado gráfico se mantiene la calidad de su antecesor, así como la impresionante variedad de opciones. También se conservan las 18 selecciones nacionales y se incorpora, como nueva franquicia, a los Nashville Predators.

CHIP & CE



**PUÑOS FUERA** En este juego se refleja la violencia que caracteriza este deporte, con bloqueos, golpes e incluso puñetazos durante cada partido.



### VALORACION

La saga NHL se consolida dentro de PLAYSTATION con un programa que sigue la línea de sus antecesores. La calidad gráfica y la jugabilidad siguen siendo los puntos fuertes de un programa en el que la presencia de profesionales relacionados con la NHL se deja notar.



NHL '99

### DEPORTIVO

#### CD ROM

Jugadores	1-8
Vidas	1
Competiciones	3
Continuaciones	INFINITAS
Passwords	SI
Grabar Partida	MEMORY CARD

### GRAFICOS

el apartado gráfico de su antecesor a sido ligeramente retocado con la inclusión de los nuevos movimientos capturados. La suavidad y la velocidad están perfectamente compensadas en las 8 cámaras incluidas.

### MUSICA

una vez más se pone de manifiesto el especial cuidado que pone en sus bandas sonoras. La nueva entrega de NHL cuenta con melodías con mucha fuerza en la línea de la agresividad de esta disciplina deportiva.

### SONIDO FX

Los comentarios vienen de la mano de profesionales relacionados con la NHL. En esta ocasión son **DARLY REAUGH** y **JIM HUGHSON**, dos de los narradores habituales en la Liga Americana.

### JUGABILIDAD

La jugabilidad de las anteriores entregas del juego también es recordada por este programa. Al espectáculo y la velocidad del hockey sobre hielo se añaden movimientos especiales apretando tan sólo un botón.

### GLOBAL

**90**

- + mantiene la calidad de sus antecesores y el buen nombre de la saga.
- no estaría mal alguna novedad más.



*Se acerca el juego  
más rápido sobre  
cuatro ruedas*



© 1996 Delphine Software International. Moto Racer, Delphine Software International y el logotipo de Delphine Software International son marcas de Delphine Software International. Electronic Arts y el logotipo de Electronic Arts son marcas registradas de Electronic Arts en los Estados Unidos y/o en otras partes. PlayStation y el símbolo "PS" son marcas de Sony Computer Entertainment Inc.

Distribuye **ELECTRONIC ARTS SOFTWARE** Edificio Arcade, Rufina González 23 bis, Planta 1.ª, Local 2, 28037 Madrid  
Tel. 91 304 70 91 Fax. 91 754 52 65 TELÉFONO **SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91 754 55 40**



Nintendo 64

A Fondo

# A lo GRANDE

Madden'99

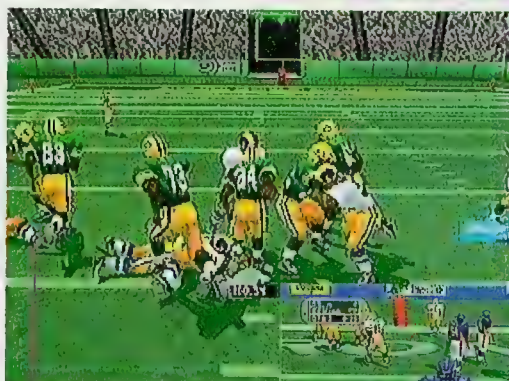


**SUPER**  
Information

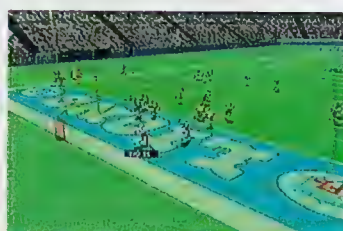
FORMATO CARTUCHO  
PRODUCTOR ELECTRONIC ARTS  
PROGRAMADOR TIBURON ENT.



**TRASPASOS** Los equipos y jugadores de la NFL son los protagonistas del juego. Junto a la reproducción de sus rostros, el cartucho incluye sus características técnicas. Además, permite la posibilidad de realizar traspasos y de un sistema de selección mediante el denominado «draft».



Un apartado gráfico impresionante y un nuevo sistema de control, son los argumentos con los que EA se une a ACCLAIM en el fútbol americano.



## La segunda

entrega para NINTENDO 64 de la clásica serie protagonizada por el popular comentarista de la televisión americana John Madden llega al mercado europeo a lo grande. Desde un primer momento lo que más llama la atención es el espectacular apartado gráfico, en el que destaca el tamaño de los jugadores y la velocidad con la que se mueven éstos sin que el entorno 3D haga el más mínimo titubeo. La principal novedad aparece en el apartado de la jugabilidad donde, además del control clásico, se incor-

pora un nuevo sistema. Este hace mucho más sencillo dirigir el juego sobre el campo, ya que los jugadores realizan automáticamente los pases establecidos en cada jugada, por lo que el control se limita al movimiento del jugador activo en cada momento. También hay que citar aspectos como la compatibilidad con el Rumble Pak y la variedad de competiciones que suelen ser habituales en las versiones de la saga MADDEN. Aunque la competencia de NFL QUARTERBACK CLUB '98 es fuerte, el cartucho de EA mantiene el tipo. **CHIP & CE**

MADDEN'99

DEPORTIVO

Megas	96
Jugadores	1-4
Vidas	1
Competiciones	3
Continuaciones	INFINITAS
Rumble Pak	SI
Grabar Partida	CONTRALUGAR PAH

GRAFICOS

gráficamente el juego posee unas imágenes increíbles. tanto la animación como los gráficos hacen que el fútbol americano alcance una espectacularidad hasta ahora sólo lograda por NFL QUARTERBACK CLUB '98 para N64.

MUSICA

el apartado musical se encuentra en la línea de lo ofrecido en las versiones anteriores de la saga MADDEN. aunque la calidad no es tan alta como en CD, cumple perfectamente con su misión en el juego.

SONIDO FX

tal y como ocurre en algunas de las versiones de la saga, la presencia de uno de los grandes comentaristas de la televisión americana tiene que tener en los comentarios uno de sus puntos fuertes.

JUGABILIDAD

el nuevo sistema de control es la principal aportación del juego a la saga. este permite un sencillo dominio de la situación sin eliminar la posibilidad de mantener el tradicional control de los MADDEN.

GLOBAL

92

- el apartado gráfico y el nuevo sistema de control.
- ACCLAIM se adelantó en la Lucha por el fútbol americano en N64.

## VALORACION

■ Aunque EA ha tardado mucho tiempo en lanzar la saga MADDEN en N64, el tiempo de espera vale la pena. el impresionante apartado gráfico, sólo comparable al de NFL QUARTERBACK CLUB '98, supone un auténtico lujo para la vista. Las posibles opciones en el control del juego hacen el juego apropiado para todos los usuarios.



# velocidad<sup>2</sup>

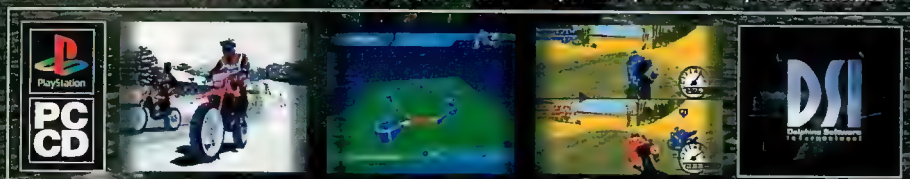


¡¡NUEVAS condiciones  
de conducción:  
nieve, niebla,  
lluvia, de noche!!

¡¡NUEVO e Inigualable  
editor de pistas 3D!!

Completo soporte  
multijugador a  
pantalla partida.

¡¡NUEVOS circuitos:  
Bretaña, Amazonia,  
Desierto, hasta 32  
pistas diferentes!!



ELECTRONIC ARTS

**MOTO  
RACER  
2**

Distribuye **ELECTRONIC ARTS SOFTWARE** Edificio Arcade, Rufino González 23 bis, Planta 1.ª Local 2, 28037 Madrid  
Tel. 91 304 70 91 Fax: 91 754 52 65 TELÉFONO **SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91 754 55 40**

TRADUCIDO Y DOBLADO  
AL CASTELLANO



# A SUPERAR el listón



## Star Shot: Space Circus Fever

No es por **desmerecer** a nadie, pero lo cierto es que, a pesar de ser un juego bastante bueno, Star Shot no logra el **objetivo** de superar a los dos **reyes** del género: Mario 64 y Banjo Kazooie.

### VALORACION

● STAR SHOT SPACE CIRCUS es el típico juego que nace con buenas intenciones y que, por desgracia, no logra los objetivos que se marcaba en un principio. El confuso desarrollo del juego le convierte en un plato bastante difícil de digerir. Si consigues salvar este primer obstáculo y evitas fijarte en la brusquedad del motor 3D, entonces es muy posible que acabe por gustarte un poquillo.

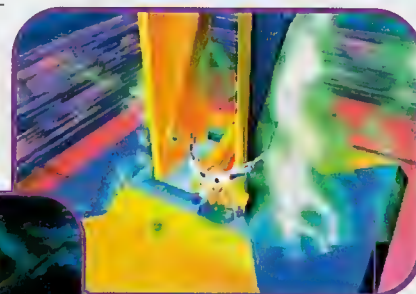
### Por lo menos lo han

intentado y eso, se quiera o no, tiene un cierto mérito. Que no pueda competir con ellos no es nada grave. Eso sólo quiere decir dos cosas: una, que todo usuario de **NINTENDO 64** que se precie debe poseer **MARIO 64** y **BANJO KAZOOIE**; y dos, que **STAR SHOT: SPACE CIRCUS FEVER** se engloba dentro de ese tipo de títulos que hay que tener muy en cuenta a la hora de adquirir un nuevo juego. **STAR SHOT**, de cualquier modo, plantea otro tipo de desarrollo, algo diferente, que al final acaba suponiendo el mayor de sus defectos. No todo resulta tan intuitivo como en los dos títulos citados, y quizá por ello dé un

poco más de pereza ponerse a jugar con él. El caso es que en cada nivel hay que llevar una tarea diferente, tareas que, dependiendo de su complejidad, podremos intentar deducir de las explicaciones de los personajes. A veces, por desgracia, estas explicaciones son demasiado ambiguas, por lo que no quedará otro remedio que patearse el mapeado del nivel de arriba a abajo (bastante extensos, por cierto) en busca de esa acción que nos solucione la vida. Lo

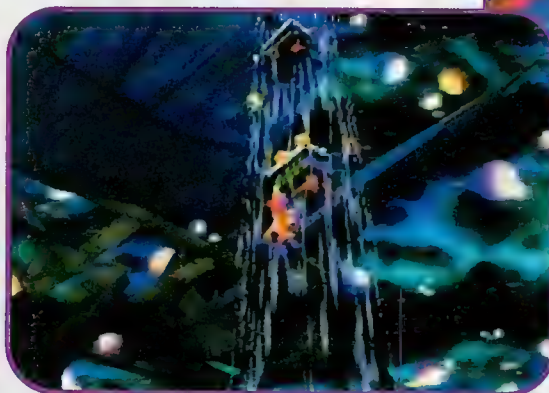
### SUPER Information

FORMATO CARTUCHO  
PRODUCTOR INFOGAMES  
PROGRAMADOR INFOGAMES



### ANIMACIONES

Son, sin duda, de lo mejorcito de todo el juego. La elasticidad que demuestra cada personaje y sus buenas animaciones le convierten en una pieza muy apreciable. Lástima la brusquedad del motor 3D.



### TRANSPORTADORES

Tienen dos funciones. Una, trasladarnos entre los diferentes mundos que componen el juego, y dos, servir como Check Point dentro de éstos. Búscalos y te harán el juego más fácil.



### STAR SHOT: SPACE CIRCUS FE

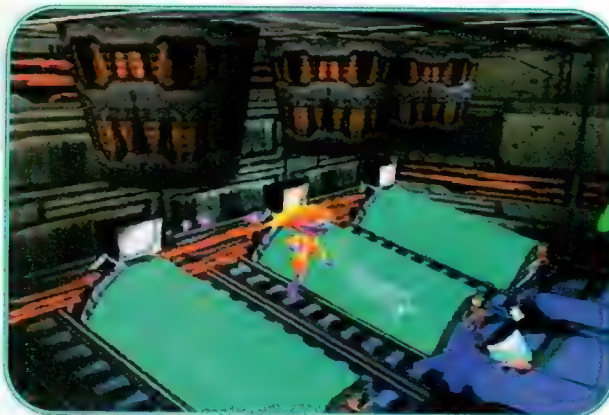
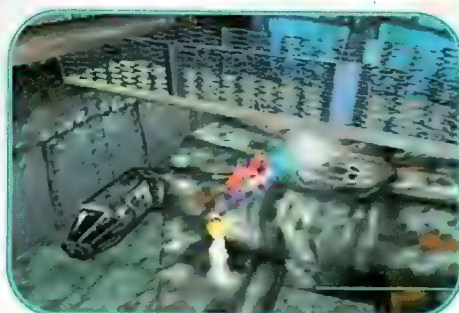
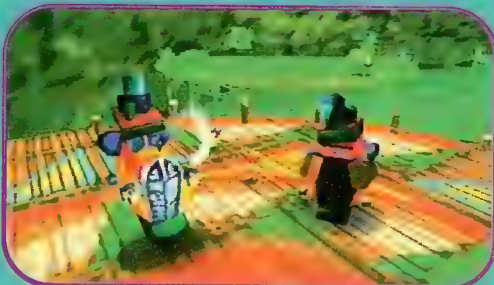
#### PLATAFORMAS3D

Megas	128
Jugadores	1
Vidas	3
Fases	7 UNIVERSOS
Continuaciones	SI
Passwords	NO
Grabar Partida	SI (4)



## Formatos de Pantalla

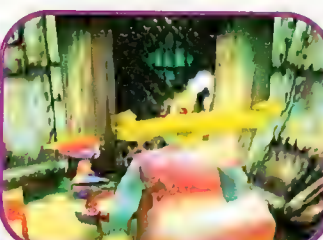
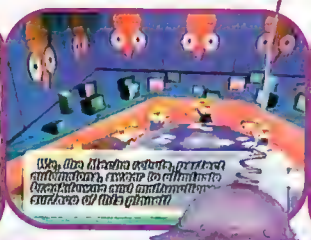
Si dispones de una televisión con formato 16:9, puedes optar por el modo de visualización a la derecha de estas líneas. Ganarás en campo de visión y le dará un aspecto mucho más cinematográfico.



### HALCON MILENARIO

La inolvidable embarcación del no menos inolvidable Han Solo, tiene su huequecito en *Star Shot*. En esta habitación, según nos comentaron sus programadores personalmente, hay otras naves famosas de series que lograron gran éxito en el país vecino.

## Secuencias en 3D



único que sabremos en todo momento es dónde ir, pues el mapa muestra la posición del personaje y del objetivo simultáneamente. El otro gran pero de *STAR SHOT* es el motor 3D, que únicamente da la talla en estancias muy cerradas. En espacios abiertos, la brusquedad de movimientos es la tónica. Nada que ver en este sentido con *MARIO 64* y *BANJO KAZOOIE*. En lo que no se parece a nada es en las animaciones de los personajes, al más puro estilo de los dibujos animados, con una elasticidad y dinámica muy poco común en juegos 3D. Es realmente gracioso comprobar el comportamiento de los seres que aparecen en *STAR SHOT*, pues cada uno de ellos esconde una animación capaz de arrancar una sonrisa. La extensión del juego es

VER

GRAFICOS

MUSICA

SONIDO FX

JUGABILIDAD

GLOBAL

gráficamente no hay nada que objetar. Muy buenos escenarios, efectos de luz muy bien utilizados y una variedad considerable. Las animaciones además son fantásticas. Pero el motor 3D, con su brusquedad, es el mayor de los fallos.

La primera de las melodías, la que tiene lugar en el primer mundo, es con diferencia la mejor de todas las músicas. Después, no se sabe bien por qué, éstas pasan con más pena que gloria por el resto de juego.

son ininidad Los efectos de sonidos repartidos por todo el juego, y además utiliza el mismo sistema que *BANJO KAZOOIE* para emular las voces de los personajes. Aun así, confiamos en la buena fe sus programadores.

La brusquedad del motor 3D le resta bastante enteros, pero es que su desarrollo resulta algo inaccesible en un principio. Llegó a ser divertido, pero sólo tras sintonizar muy finamente con la idea del juego.

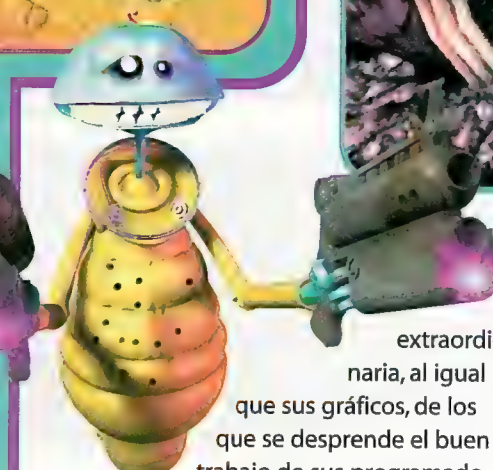
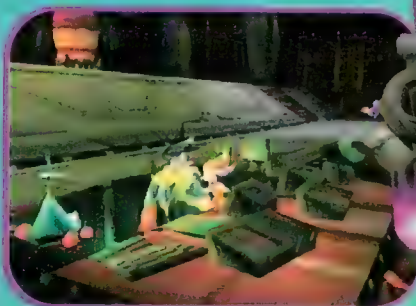
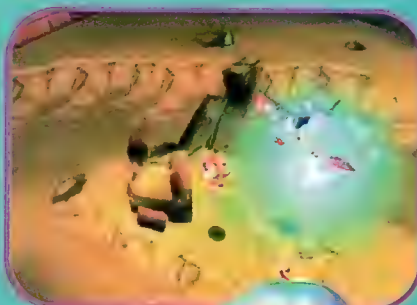
# 88

gráficamente es muy bueno y realmente simpático. el motor 3D y lo rebuscado de su desarrollo.



## Simulador

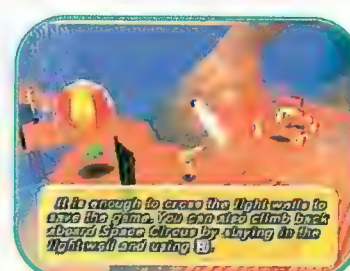
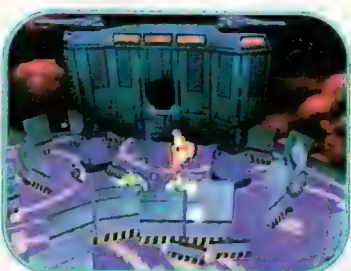
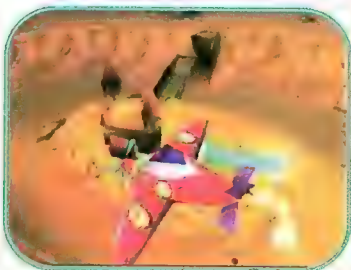
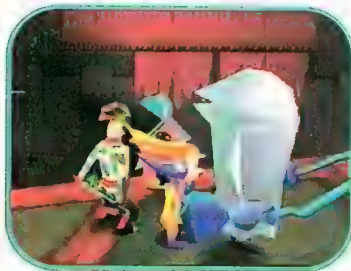
Uno de los niveles muestra un aspecto muy similar al de los clásicos juegos de estrategia tipo COMMAND & CONQUER y WAR-CRAFT. El objetivo en este nivel será acabar con algunos de los dos ejércitos contendientes. Muy original.



extraordinaria, al igual que sus gráficos, de los que se desprende el buen trabajo de sus programadores. Además logra el difícil cometido de proporcionar innumerables niveles en los que tanto el desarrollo como la estructura «física» de los mismos son completamente diferentes. En lo que respecta a los diálogos y sus voces durante el juego, la gente de INFOGRAMES ha utilizado un sistema que ya tuvimos la

oportunidad de disfrutar en BANJO KAZOOIE. El truquillo de asignar un sonido característico a cada personaje es una práctica que, además de ahorrar mucha memoria (sobre todo en juegos de cartucho) queda de los más simpáticos. Si te gusta rebuscar las soluciones por lugares imposibles y no tienes demasiado en cuenta aspectos como la suavidad del motor 3D, entonces **STAR SHOT: SPACE CIRCUS FEVER** puede ser una buena elección. Por lo menos conseguirás muchas horas de juego, y eso hoy por hoy es casi lo que más se valora de un juego. Un buen plataforma, pero, eso sí, incapaz de competir con los clásicos.

J. C. MAYERICK

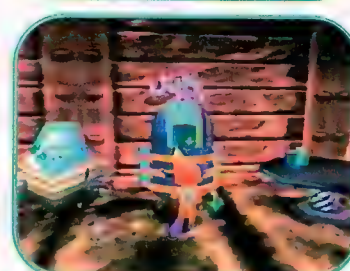
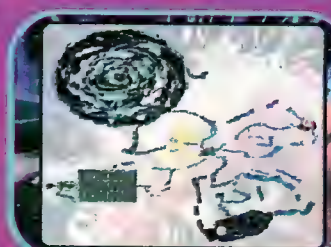


## Mapa

El mapa es un elemento fundamental dentro de **SPACE CIRCUS**. Sin él es imposible orientarse por unos mundos que destacan por sus enormes dimensiones. El punto verde indica el siguiente lugar al que debe encaminarse el

protagonista, que es representado con una estrella de cinco puntas. A través de los mapas, como el que se muestra bajo estas líneas,

puedes hacerte una idea de la complejidad y dimensión de los mismos. Una auténtica locura.





# GRAN CONCURSO



**SONY CE** y **SUPER JUEGOS** te invitan a participar en este impresionante sorteo en el que podrás conseguir uno de los **20** lotes compuestos por un **juego** y una **camiseta**. Para ello sólo debes rellenar el cupón con todos tus datos en letras mayúsculas (no se admiten fotocopias), y enviarlo antes del 22 de Noviembre a la siguiente dirección:  
**EDICIONES REUNIDAS S. A., REVISTA SUPER JUEGOS, C. O'DONNELL 12, 28009 MADRID.**  
 No olvides indicar en el sobre

Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases será resuelto por los organizadores. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Bust A Groove © Enix Ltd. All rights reserved. PlayStation logo and PlayStation are trademarks of SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC.

«CONCURSO  
 BUST A GROOVE»



## CONCURSO BUST A GROOVE

NOMBRE: .....  
 APELLIDOS: .....  
 DOMICILIO: .....  
 POBLACION: .....  
 PROVINCIA: .....  
 C.P.: ..... TEL.: ..... EDAD: .....

BUST  
 BUST  
 BUST  
 BUST  
 BUST  
 BUST  
 BUST  
 BUST  
 BUST

GROOVE  
 GROOVE  
 GROOVE  
 GROOVE  
 GROOVE  
 GROOVE  
 GROOVE  
 GROOVE  
 GROOVE





# DESCENSO

## sin freno

### Coolboarders 3

La **tercera** parte del pionero de esta disciplina deportiva vuelve a la carga. La posibilidad de golpear a los **rivales** y la reducción de la importancia de las **acrobacias** suponen las principales aportaciones de un **juego** que optimiza todo el apartado visual y recupera las cosas que hicieron grande a la primera entrega.



#### La aparición de la

primera parte de COOLBOARDERS supuso el debut de los simuladores de snowboard para los 32 bits de SONY. Este juego basó su éxito en la originalidad y en lograr reproducir la velocidad de los descensos en vistosos escenarios. Desde entonces, se ha sucedido una interminable lista de títulos con una estructura similar, en la que se aumentaron las disciplinas incluidas y se dio un mayor protagonismo a las acrobacias realizadas mediante frenéticas combinaciones de botones. La

segunda parte de COOLBOARDERS fue uno de los juegos prototipo de esta fiebre. En la nueva entrega SONY colabora con un nuevo grupo programador (IDOL MINDS), que sustituye a los creadores de las anteriores ver-



siones (UEP SYSTEM). El cambio también ha servido para hacer un guiño al pasado devolviendo parte del protagonismo perdido a la velocidad en detrimento de las acrobacias. Sin embargo, éstas siguen siendo parte importante del desarrollo del juego. Así, dos de las pruebas incluidas (*Half Pipe* y *Big Air*) tienen en las figuras y acrobacias su aspecto más importante, mientras que otras tres (*Down Hill*, *Boarder X* y *Big air*), se basan fundamentalmente en la velocidad. Además, se incluye el denominado *Slope Style*, en el que se produce una mezcla de ambos,

recogiendo un largo descenso en el que aparecen múltiples objetos sobre los que pueden realizarse todo tipo de piruetas. Otro de los aspectos novedosos es la posibilidad de pelearse, a puñetazo limpio, con los rivales que participan en algunas de las pruebas. El modo estrella es una combinación de estas seis pruebas. Seis escenarios diferentes, tres de ellos ocultos, y una considerable variedad de snowboarders y tablas sirven para completar un juego con el que disfrutarán especialmente los que prefieran la velocidad a los combos.

CHIP & CE

#### NOVEDADES

COOLBOARDERS 3 es sin duda el mejor de toda la saga, ya que consigue un equilibrio perfecto entre velocidad y acrobacias. Las pruebas son mucho más exigentes, por lo que es imprescindible hacerse con los modos y maneras de las tablas de snowboard.



#### VALORACION

Después de un año cargado de juegos de snowboard, la tercera parte de COOLBOARDERS vuelve a poner el acento en la velocidad, pero sin quitar la vista de las acrobacias. La variedad de pruebas, la incorporación de peleas y todo el espectáculo del ya clásico programa de SONY, son los alicientes para un juego especialmente recomendado para los que disfrutaron con la primera entrega.

#### COOLBOARDERS 3

##### DEPORTIVO

##### CD ROM

##### Jugadores

1-2

##### Vidas

1

##### Fases

6 PRUEBAS

##### Continuaciones

INFINITAS

##### Passwords

NO

##### Grabar Partida

MEMORY CARD



## Disciplinas

**SLALOM**

Parecida al Boarder X, en este caso sólo participan dos jugadores de forma simultánea y cada uno de ellos presenta sus propias puertas.

**HALF PIPE**

Cada snowboarder participa de forma independiente, dependiendo la puntuación de la dificultad de las piruetas realizadas.

**DOWN HILL**

Compiten cuatro jugadores en un largo descenso en el que la velocidad es el elemento fundamental. Es posible golpear y ser golpeado.

**BIG AIR**

La otra prueba en la que la velocidad queda en un segundo plano. En esta ocasión las acrobacias se realizan después de un único salto.

**SLOPE STYLE**

Mezcla entre las pruebas de velocidad y la realización de acrobacias. Es posible saltar y subirse sobre autobuses, coches, bancos, tuberías...

**BOARDER X**

Un descenso en el que no puede elegirse el camino libremente por la existencia de indicadores que hay que dejar a la izquierda o a la derecha.

## GRAFICOS

La sensación de velocidad lograda es un fiel reflejo de las animaciones que es posible hacer sobre una tabla de snowboard. La animación de los trece personajes, especialmente apreciable en las piruetas, está muy bien.

## MUSICA

Una vez más se produce una identificación entre los deportes de invierno, más o menos apropiados, con las últimas tendencias musicales, especialmente recomendada para los aficionados a estos ritmos frenéticos.

## SONIDO FX

Muy pocos efectos de sonido se recogen en la tercera entrega de Cool Boarders 3. Tan sólo reseñar el sonido de las tablas sobre el hielo, los gritos ambientales y algún que otro pitido. No aparece ningún comentarista.

## JUGABILIDAD

Al igual que en la primera entrega, se impone la velocidad sobre las acrobacias. De todas formas, se recoge una combinación de ambas, a lo que hay que añadir la posibilidad de liarse a mamporros al más puro estilo road rash.

## GLOBAL

**91**

- La velocidad y la variedad de pruebas.
- En los efectos de sonido se queda un poco corto.



# Perdidos en el ESPACIO

## Assault

¿Cómo hubiera sido el CONTRA de **PLAYSTATION** si lo hubiera programado alguien con dos dedos de frente? La respuesta llega en forma de **demoledor** arcade Made In UK, en el que el **Dual Shock** se convierte en un elemento imprescindible.



### EXPLOSIONES

Una buena muestra de los innumerables efectos de luz presentes en **ASSAULT** es este pedazo de explosión, una de tantas que encontrarás en el juego.

### Mientras los responsables

de KONAMI se empeñan en malgastar una y otra vez la licencia de la saga CONTRA con los negados de APPALOOSA (acaban de sacar en **EE. UU.** una segunda entrega para **PLAYSTATION** que ha cosechado las peores críticas), un modesto grupo de programación llamado CANDLE LIGHT STUDIOS nos ha hecho recuperar la ilusión por los shoot 'em-up. **ASSAULT** peca de no pocos defectos, es algo confuso y relativamente fácil, pero la emoción y la adrenalina que derrocha cada una de sus seis fases, divididas en multitud de niveles, valen para borrar todo recuerdo del funesto CONTRA. Precedido de un argumento perfectamente olvidable, lo verdaderamente importante de **ASSAULT**

comienza en el preciso instante en que el Sargento Reno J. Washington y su camarada Kelly Doyle aterrizan sobre una civilización



No todo en **ASSAULT** consiste en avanzar por pasillos exterminando a golpe de metralla todo tipo de razas aliens. En ocasiones, como en la de arriba, es preciso la utilización de ingenios mecánicos para sortear el vacío.

**SUPER**  
**Information**  
FORMATO CD ROM  
PRODUCTOR TELSTAR  
PROGRAMADOR CANDLE LIGHT



### VALORACION

Aunque su excesiva brevedad (producto de la utilización de memory card) es un handicap importante, **ASSAULT** aún posee elementos de calidad como para llamar la atención de los usuarios de psx, sobre todo aquellos que poseen dual shock y gustaban de la saga contra (antes de que appaloosa la desgraciara) con veinte fases más, estaríamos hablando del shoot 'em up definitivo para playstation.

### ASSAULT

#### SHOOT 'EM-UP

##### CD ROM

##### Jugadores

1-2

##### Vidas

5

##### Fases

6

##### Continuaciones

3

##### Passwords

NO

##### Grabar Partida

MEMORY CARD

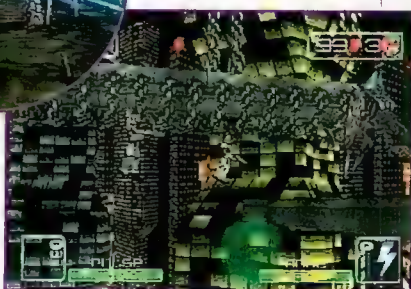
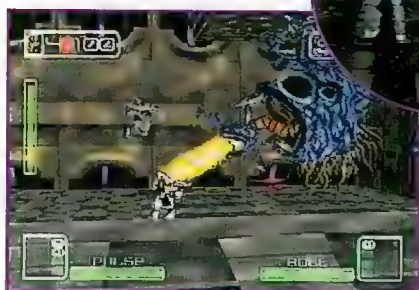




## Dos Jugadores



Junto al *Dual Shock*, otro elemento esencial para disfrutar plenamente de *Assault* es la participación de un segundo jugador, con el que competir por armas e *items*. Piques aparte, el modo de dos jugadores es la llave para acceder a diversos caminos que en caso de un solo jugador jamás aparecerían. Y, lógicamente, dos siempre pueden masacrar mejor que uno...



## Trucos



¿Te gustaría jugar con los personajes cabezones? ¿O tal vez en el modo *retro*, en B/N, a la usanza de las antiguas películas de ciencia ficción de los 50? Para conseguirlo tienes dos opciones: acabar el juego en todos los niveles de dificultad, o consultar nuestro **SUPER TRUCOS**.

en ruinas. A partir de ese momento, es mejor dejar la mente en blanco, agarrar bien fuerte el *Dual Shock* (imprescindible para sentir las mil explosiones que nos esperan), y empezar la caza del alien por ciudades, complejos industriales, mares de gas tóxico y planetas desérticos. Como en las mejores películas de acción, *ASSAULT* no da un segundo de respiro, ya que la carga es casi inmediata, y enseguida se vuelve al tajo. Dotado de unos efectos de luz impresionantes, *ASSAULT* es todo un compendio de las mejores rutinas gráficas que se pueden utilizar en *PLAYSTATION*, y sorprende no sólo por el tamaño de sus *final bosses*, sino porque no llega nunca a ralentizarse, por muchos enemigos que haya en pantalla. Y encima es divertido, enfermizamente jugable y posee multitud de rutas diferentes. La pega: permite usar *MEMORY CARD* para grabar las fases, y eso a la larga se paga, ya que hace el juego muy corto. Pero, eso sí, es tan intenso que no importa jugarlo una y otra vez.

NEMESIS

A cien metros de altura, colgado de una viga y rodeado de aliens, uno empieza a replantearse su futuro laboral.

### GRAFICOS

con un «look» totalmente estilizado, tanto en los protagonistas como en las formas de vida alienígenas, *ASSAULT* es todo un despliegue de transparencias, efectos de luz y explosiones dignas de la saga *RAMA LETAL*.

### MUSICA

de fuerte inspiración techno, se limita a ser un acompañamiento de fondo a toda la sinfonía de explosiones y gritos. Aquí sí se echa en falta a los incomparables genios musicales de Konami (los japoneses claro).

### SONIDO FX

explosiones, láser, gritos humanos, otros no tan humanos, chillidos, motores... todo lo típico en este tipo de juegos. Por lo menos no llegan a poner de los nervios, como ocurre en otros títulos similares.

### JUGABILIDAD

si evitas la tentación de usar la *MEMORY CARD*, podrás disfrutar plenamente de *ASSAULT* por un largo periodo de tiempo. Resulta imprescindible el uso del *DUAL SHOCK*, o por lo menos de mando analógico.

### GLOBAL

**86**

divertido y trepidante como pocos. Jugar con *DUAL SHOCK*. Seis fases son muy pocas para un juego de este tipo.



# Contra las CUERDAS

## Victory Boxing 2

Ya prepara su desembarco en **España** la versión PAL de Dynamite Boxing, el juego que ya vimos en Made In Japan y que, como su nombre indica, es la **continuación** del primer juego de boxeo que llegó a PlayStation. **Espectáculo** al poder.

**Hace apenas tres meses** pudisteis ver en la sección MADE IN JAPAN un juego llamado DYNAMITE BOXING, rebautizado para el mercado europeo como VICTORY BOXING 2, ya que, como ya os dijimos, es la secuela del primer simulador de boxeo en aparecer en **PLAYSTATION**. Si ya esa primera parte apuntaba buenas maneras, en esta segunda se ha potenciado



todo al máximo, especialmente el apartado gráfico, ofreciéndose un repertorio visual pluscuamperfecto, sin fisura alguna, que pondrá los ojos abiertos a los amantes de los detalles. Respecto a la entrega nipona que tuvisteis la ocasión de ver hace unos meses, prácticamente no varía nada, salvo que los menús tienen un

aspecto diferente, no se puede entrenar salvo que la propia CPU te lleve allí, y que durante los tiempos de carga seremos obsequiados con una especie de enciclopedia de boxeo, con records, detalles y demás his-

torias del deporte de las doce cuerdas (incluyendo el incidente «orejil» de **Tyson**). El resto permanece invariable, con un modo exhibición para partirnos «los piños» con gusto contra la CPU o un amiguete, un inédito modo torneo tipo eliminatoria de copa y, el más importante, el modo de lucha por el título mundial. Tres categorías dentro de esta modalidad y un montón de boxeadores pelmazos (mucho más complicados que en la versión nipona) completan el juego. También se incluyen personajes secretos y, aún por confirmar, un modo *Manager* que aparecerá

### SUPER Information

FORMATO CD ROM  
PRODUCTOR JVC  
PROGRAMADOR VICTOR

### VALORACION

el mundo del boxeo no ha recibido demasiados juegos de calidad, aunque alguno de ellos sí que contaba con una jugabilidad notable. En **VICTORY BOXING 2** encontraréis además de la jugabilidad propia de un gran beat 'em-up, un apartado gráfico ejemplar no visto hasta la fecha.



### VICTORY BOXING 2

#### DEPORTIVO

CD ROM	
Jugadores	1-2
Vidas	1
Fases	3 TORNEOS
Continuaciones	INFINITAS
Passwords	NO
Grabar Partida	MEMORY CARD



## Knock Out


[www.boxing-news.net](http://www.boxing-news.net)

Amateur boxing introduced headgear in 1983. A study in 1994 by John Hopkins University, USA, showed no relevant health damage to 481 boxers under test. A similar study in the early 1980s showed 1.43% damage in 6050 bouts.

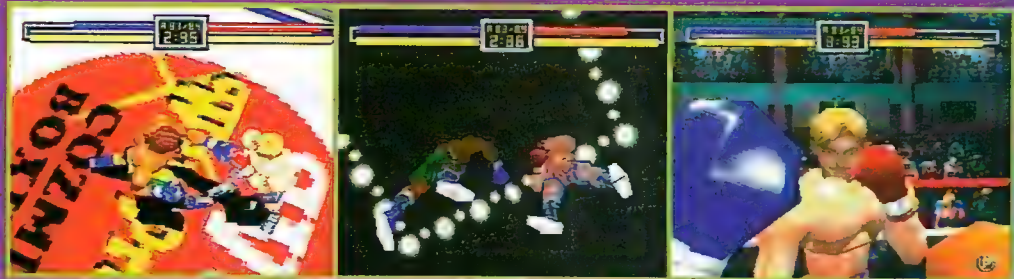
Now loading...

## CARGAS

Para entretenernos en los periodos de carga, podremos leer muchas curiosidades y records de este deporte.



## Perspectivas



Aunque la clásica y la del modo televisión son las más indicadas a la hora de jugar, se han incluido varias perspectivas que reinciden una vez más en el cuidado que se ha puesto en el apartado gráfico. Todo esto se eleva a su más alta potencia cuando seleccionamos la opción

«Video» después de cada asalto, ya que la libertad es total y podremos colocar la cámara en cualquier lugar del ring y contemplar las altísimas cotas de espectacularidad que este duro deporte es capaz de ofrecer. De lo mejor del juego sin duda.

una vez que ostentéis el cetro de campeón del mundo. Mención especial merece la compatibilidad con Dual Shock y, sobre todo, las repeticiones, en las que podréis colocar la cámara donde se os antoje. Un juego sin duda que os dejará K.O. THE SCOPE



## GRAFICOS

es el apartado más cuidado de todo el juego, con una riqueza de detalles jamás vista en un simulador de estas características. La variedad de cámaras es impresionante y las repeticiones son realmente asombrosas.

## MUSICA

sólo está presente en la introducción del juego y durante los menús. Ambas son estupendas y el hecho de que en un combate no tenga presencia en pro de los efectos de sonido, es algo totalmente comprensible.

## SONIDO FX

el sonido de la campana, las «chulescas» bravuconadas de los contrincantes, la sonora contundencia de los golpes, las voces del comentarista y el rugir del público son los protagonistas de un aspecto muy cuidado.

## JUGABILIDAD

un buen número de luchadores, incluidos los secretos, algunos golpes especiales, un fácil e intuitivo control y una dificultad creciente sirven para eliminar la monotonía inherente a este deporte. compatible con DUAL SHOCK.

## GLOBAL

90

- el control es muy sencillo.
- no hay demasiada variedad de golpes.





# Eres la BOMBA

## Bomberman Hero



A los pocos meses de la **aparición** del primer Bomberman de **N64**, el señor de las bombas **retorna** a la máquina de Nintendo en una **nueva odisea** tridimensional, en la que lo más destacado es la incorporación de cuatro **gadgets** con los que nuestro amigo surcará mar, cielo y tierra. Y nada menos que a través de **seis planetas** que en total suponen **71 fases** diferentes. Casi nada.



La participación del canguro Louie es uno de los pocos elementos que han logrado sobrevivir en esta entrega para **N64** desde los lejanos tiempos de los 16 bits. Mucho canguro, pero de modo Battle, nada.

**Ya lo anunciábamos** en la *preview* del pasado número: la desaparición del modo *Battle* en este nuevo BOMBERMAN para **N64** suponía un *handicap* para una saga que siempre ha basado su potencial en la posibilidad de combatir durante días contra otros jugadores. Por fortuna, tras unas cuantas horas de juego y superadas las sosas fases iniciales, **BOMBERMAN HERO** gana muchos enteros no sólo por sus coloridos escenarios, sino por la necesidad de extraer el mayor número posible de puntos en cada fase para lograr el acceso al sexto planeta y a los tres extras ocultos en el menú de opciones. Es ese «pique» por conseguir hasta el más recóndito *extra* lo que cautiva al jugador, a pesar de que éste haya completado una y otra vez la misma fase. De haber incluido el modo *Battle*, ésta sería la mejor entrega de la saga desde los tiempos del genial e inolvidable SATURN BOMBERMAN. Y es que tanto en el aspecto técnico como en lo referente a la mecánica de juego, **HERO** es muy superior a BOMBERMAN 64, la anterior entrega para la máquina de NINTENDO. Como aquél, hace un excelente uso del *Rumble Pak*, y el hecho de incluir una batería dentro del cartucho para grabar cuatro partidas ahorra el mareo

de *Memory Pak-Rumble Pak* tan usual en las producciones de *Third Parties*. Si

tuviera que dar una opinión personal y concreta sobre **HERO**, diría que me ha gustado bastante, aunque uno espera algo más de esta saga respecto a lo que se está lanzando últimamente al mercado (sólo hay que recordar las recientes entregas para **PSX** o **N64**). Es como si a HUDSON SOFT le interesara más sacar títulos y más títulos sobre BOMBERMAN cada tres meses que cuidar la calidad de ellos.

NEMESIS

### SUPER Information

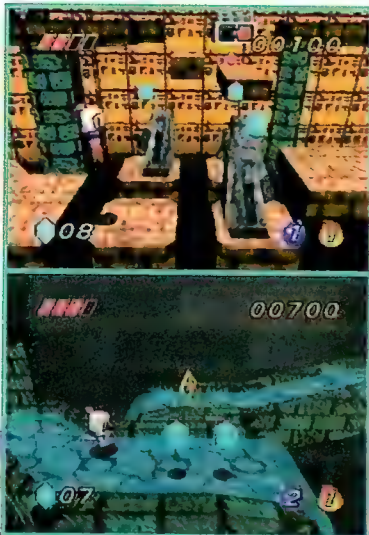
FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	NINTENDO
PROGRAMADOR	HUDSON SOFT

### BOMBERMAN HERO

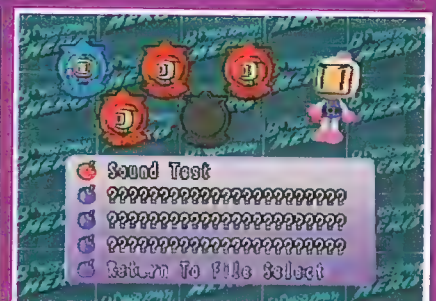
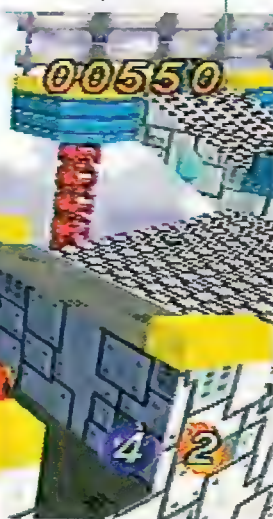
#### PLATAFORMAS 3D

Megas	96
Jugadores	1
Vidas	3
Fases	71
Continuaciones	INFINITAS
Rumble Pak	SI
Grabar Partida	SI





Algunas fases como la de abajo necesitan no sólo de habilidad para acertar con las bombas, sino de muchísimo cálculo a la hora de saltar entre plataformas.



## En busca del punto perdido

Aunque la carencia del modo Battle no puede ser compensada de ninguna manera, la búsqueda incesante de puntos y más puntos para lograr las seis medallas de oro es el mayor aliciente del juego. Gracias a ellas podrás acceder a Gossick, el planeta oculto, así como a los tres subjuegos del menú de opciones: Millian's Treasure Hunt, Slider Race y Gold Bomber.



Las fases aéreas al más puro estilo AFTERBURNER presentan más peligro que la nueva pista de Barajas en plena huelga de estibadores del Paludé.

## VALORACION

HUDSON se ha dedicado últimamente a sacar títulos de BOMBERMAN como churros, con la consiguiente pérdida de calidad. Si en el anterior BOMBERMAN de NINTENDO 64 el problema era la mecánica (era un peñazo), ahora han quitado la piedra angular de la saga: el modo battle. Por lo menos, y aunque sólo sea para un jugador, Hero es mucho más divertido que su antecesor, posee nada menos que 71 fases diferentes y bastantes secretos para engancharse por semanas. Si llegan a dedicarle más tiempo, Hero hubiera sido la culminación de la saga.



Los gadgets a utilizar en determinados puntos del juego son cuatro: Bomber Marine (submarino), Jet (avión), Slider (snowboard) y Copter (helicóptero).

## GRAFICOS

Los primeros niveles desmerecen bastante respecto a lo que ofrece más tarde el juego: fases coloristas y con detalles ciertamente originales, como el mundo partido por un espejo. Se echan en falta jefes más gordos.

## MUSICA

uno de los mayores alicientes de BOMBERMAN Hero es poder escuchar una y otra vez las colosales melodías que amenizan sus fases. Se repiten bastante pero, nunca mejor dicho, son un auténtico bombazo sonoro.

## SONIDO FX

como a los anteriores BOMBERMAN tampoco se le podía denegar en cuanto a efectos de sonido. Únicamente era necesario que las explosiones sonaran con una contundencia, cuanto menos, decente. En este aspecto lo ha conseguido.

## JUGABILIDAD

dejando al margen la desgraciada e ineliminable del modo battle, lo cierto es que se deja jugar bastante bien. El control es muy bueno y la dificultad y la búsqueda de puntos alargan mucho la vida del juego.

## GLOBAL

# 87

La búsqueda incesante de puntos logra picar y mucho. mejor sólo un bomberman al año, pero con todo intacto.



# Alta TENSION

## Chopper Attack

Con **notables mejoras** en el control respecto al original japonés, GT Interactive **lanza** en Europa el **esperado** simulador de helicópteros de Seta para **NINTENDO 64**.



### CHOPPER ATTACK

#### ARCADE

Megas	64
Jugadores	1
Vidas	1
Fases	8
Continuaciones	INFINITAS
Rumble Pak	SI
Grabar Partida	SI

#### GRAFICOS

Los helicópteros de CHOPPER ATTACK se mueven por orografías alucinantes, que incluyen montañas, mesetas y desfiladeros. La pega es que tanto los edificios como los vehículos enemigos tienen poco detalle.

#### MUSICA

sorprendente y pegadiza, la banda sonora de CHOPPER ATTACK abarca desde el rock más cañero hasta otros scores más calmados y cinematográficos. ¿quien dijo que no podía hacerse buena música en N64?

#### SONIDO FX

No son la octava maravilla en cuanto a nitidez, pero las abundantes digitalizaciones de voz presentes a lo largo del juego cumplen a la perfección su cometido. La ambientación es muy buena.

#### JUGABILIDAD

de no ser tan rematadamente difícil (la barra de energía desciende hagas lo que hagas), CHOPPER ATTACK habría llegado a la altura de los mejores del género, como los Ace Combat. Por lo menos es muy divertido.

#### GLOBAL

# 87

- el control del helicóptero mejora mucho respecto al juego japonés.
- es muy, muy difícil. al menos para lo que suelen ser estos juegos.

### La versión japonesa de CHOPPER ATTACK (conocida como WILD CHOPPERS) constituyó el ejemplo perfecto de

cómo arruinar un gran planteamiento y unos buenos gráficos por un sistema de control lamentable (no se les ocurrió otra cosa que la utilización conjunta del D-Pad y el joystick analógico). Por fortuna, en su paso al mercado occidental, el control del helicóptero pasa únicamente por el joystick, lo que sitúa la jugabilidad a años luz de su predecesor. En cuanto al juego en sí, CHOPPER ATTACK es un excelente alumno de la escuela ACE COMBAT, con ocho helicópteros para elegir y un montón de armamento. Divertido, pero muy difícil.

NEMESIS

## La Armada Invencible



Distintos en cuanto a prestaciones, podrás elegir entre ocho helicópteros diferentes, y dotarlos con todo tipo de armas.

**SUPER**  
**Information**  
FORMATO: CARTUCHO  
PRODUCTOR: MIDWAY  
PROGRAMADOR: SETA CORP.



### VALORACION

Aunque su agobiante dificultad acaba por quemar bastante, CHOPPER ATTACK ofrece no sólo buenos gráficos y una de las mejores bandas sonoras producidas para N64, es largo de narices (lo digo por experiencia).



**Ahora puedes recibir la nueva revista SUPER JUEGOS durante un año (12 números) con un descuento del 20% sobre el precio de portada.**

# S U S C R I B E T E

[illegible]

# SUPERJUEGOS

SUSCRIBETE A SUPERJUEGOS • SUSCRIBETE A SUPERJUEGOS • SUSCRIBETE A SUPERJUEGOS

**Sí, deseo suscribirme por un año (12 números) a SUPER JUEGOS al precio de 4.320 ptas., que incluye un descuento del 20% sobre portada.**

**APELLIDOS:** ..... **NOMBRE:** .....

**DIRECCION:** .....

POBLACION: ..... C. P.: .....

**PROVINCIA:** ..... **TELEFONO:** .....

### ■ FORMA DE PAGO ■

☐ Adjunto cheque nominativo a Ediciones Reunidas, S.A. C/O'Donnell, 12. 28001 Madrid.

☐ Giro Postal nº \_\_\_\_\_, indicando en el apartado "TEXTO": suscripción Superjuegos.

☐ **Tarjeta de Crédito (excepto Red 6000)**

Nº \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_  
**Fecha caducidad** \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_ **Firma:** \_\_\_\_\_

■ Precios extranjero por  
vía aérea:  
Europa: 10.850 ptas.  
Resto Países: 15.825 ptas.

**Teléfonos departamento suscripciones: 91 586 33 53/51 de 9 a 14 horas. Fax: 91 586 97 80**



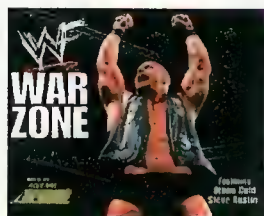
# GUERRA

## sobre la lona

### W.W.F. Warzone

El wrestling debuta en Nintendo 64 coincidiendo con un cambio radical en la serie.

Unos gráficos de auténtico **lujo** y una gran **variedad** de personajes y de competiciones consiguen llevar esta disciplina a su mayor **dimensión**.



**Coincidiendo con** el cambio dado por la saga de WWF en sus versiones para PlayStation, ACCLAIM se ha decidido a hacer debutar a la mencionada saga en los 64 bits de NINTENDO. Para ello cuenta con el mismo grupo programador (IGUANA ENTERTAINMENT) de la última entrega para PlayStation. Esta circunstancia hace que el

planteamiento general del programa siga las líneas maestras de la mencionada versión, en la que destaca, por encima de todo, el apartado gráfico. El diseño de los 16 luchadores incluidos es impresionante, reflejando todo tipo de detalles



tanto en sus atuendos como en sus llaves y golpes favoritos. Así, aparecen desde nombres clásicos, como Undertaker o British Bulldog, hasta otros más novedosos como Faarooq o Thrasher y Mosh Headbager. La animación es impresionante, a lo que colaboran las tres perspectivas por las que se puede optar (area, lateral cercana y lateral con plano medio), y los continuos movimientos de cámara que se producen según la posición dentro y fuera del cuadrilátero. Se mantienen el magnífico editor incluido en la versión de PlayS-

**El debut del wrestling** en los 64 bits de NINTENDO ofrece su cara más espectacular. A la variedad de llaves, movimientos y golpes se une la presencia de 16 de las estrellas de esta popular disciplina en Estados Unidos y un editor de lujo.



#### VALORACION

• Teniendo en cuenta el cambio que se ha producido en la serie de WWF después de la última entrega para PLAYSTATION, el debut en NINTENDO 64 no podía ser más oportuno. La impresionante calidad gráfica unida a unos grandes efectos de sonido y a una jugabilidad en la línea de los mejores simuladores de lucha, convierten a este cartucho en uno de los mejores dentro de su género.

**SUPER**  
**Information**

FORMATO CARTUCHO  
PRODUCTOR ACCLAIM  
PROGRAMADOR IGUANA

#### W.W.F. WARZONE

##### DEPORTIVO

Megas	96
Jugadores	1-4
Vidas	1
Competiciones	6
Continuaciones	INFINITAS
Passwords	NO
Grabar Partida	CONTROLLER, PAW

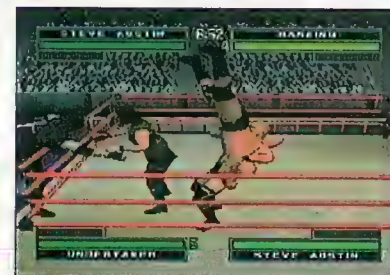


## Vistas

El programa tiene en el apartado de vistas un apartado de cámara que permite al jugador elegir entre tres modos de cámara: la cámara de la audiencia, la cámara de la cámara y la cámara de la cámara. Además, el juego incluye un modo de cámara que permite al jugador elegir entre tres modos de cámara: la cámara de la audiencia, la cámara de la cámara y la cámara de la cámara.



## Modos de Juego



### TAG MODE

En esta modalidad de juego los combates se disputan con equipos formados por varios luchadores.



### CAGE

En esta modalidad los luchadores no pueden salirse fuera del cuadrilátero, ya que éste se encuentra dentro de una gigantesca jaula.



### WEAPON

Si los puñetazos, llaves y patadas no son suficientes, puedes emplear los objetos repartidos por el cuadrilátero.



### EDITOR

Permite crear desde luchadores con aspecto de alféñiques, hasta auténticos luchadores de sumo; desde luchadores sin un pelo en el cuerpo, hasta aprendices de hombre-lobo. Todo ello aderezado con un vestuario digno de las obras de teatro de fin de curso de cualquier colegio de primaria. Una delicia.

tation, ofreciendo todo tipo de criaturas con unas combinaciones de atuendos a cada cual más disparatada. También conserva el original sistema de menús, que coloca cada opción en un piso diferente. El único aspecto eliminado es la espectacular intro, aunque

para compensar se incluyen dos modos más (Royal Rumble y Gauntlet), que se suman a los recogidos por la versión original (Campeonato, Tag Mode, Cage y Weapon). Además, el juego es compatible con el Rumble pak, lo que permite sentir los golpes y caídas que sufre el jugador controlado. Si a todo esto le unimos una impresionante variedad de golpes y todo tipo de combos es muy posible que el cartucho sea capaz de cautivar no sólo a los aficionados al wrestling, sino también a los que disfrutaban con los juegos de lucha.

CHIP & CE



## GRAFICOS

el juego sigue la línea gráfica marcada por la última entrega de PLAYSTATION con un resultado impresionante. Los movimientos de cámara hacen los combates tan espectaculares, que parecen sacados de un juego de lucha.

## MUSICA

se mantienen las diferentes melodías para cada luchador, además de la música general que acompaña durante los menús. Como suele ser habitual, no es un apartado al que se le preste una excesiva atención.

## SONIDO FX

a la labor del comentarista colaboran los gritos del público, que son totalmente diferentes para cada luchador, y algunos sonidos que quitan el hipo. El crujido de huesos es todo un espectáculo estremecedor.

## JUGABILIDAD

La gran variedad de golpes y llaves de cada uno de los luchadores unido al magnífico entorno gráfico y a una considerable variedad de opciones hacen que el apartado de la jugabilidad se sitúe a un gran nivel.

## GLOBAL

91

- el momento elegido para su debut en NINTENDO 64.
- el apartado gráfico muestra el buen hacer de ACCLAIM-IGUANA.



# Sin HANDICAP Waialae Country Club



**Por fin**, y a pesar de ser una disciplina deportiva que no suele hacerse esperar demasiado en cuanto a adaptaciones a consola se refiere, el **golf** llega a Nintendo 64 con un **simulador** de corte tradicional, que utiliza como entorno el **paradisiaco** campo de Waialae

## SUPER Information

FORMATO: CARTUCHO  
PRODUCTOR: T&E SOFT  
PROGRAMADOR: T&E SOFT



**CLASICO** El cartucho de T&E SOFT mantiene el corte clásico de los simuladores aparecidos para los 32 bits.

**Sorprendentemente desde la** aparición de **NINTENDO 64** en **España**, ninguna compañía ha lanzado un simulador de golf para esta consola. Hasta ahora, los aficionados a este deporte han tenido que conformarse con ver imágenes de juegos que no salieron jamás en nuestro mercado. Anticipándose a la aparición de **TIGER Woods'99** (ELECTRONIC ARTS), llega hasta nosotros **WAIALAE COUNTRY CLUB**. El cartucho mantiene el corte tradicional en el control del juego, empleando como elementos para determinar la precisión aspectos como la colocación de los pies, el punto en el que se golpea la bola o el clásico indicador de potencia. El entorno que

rodea a los cuatro jugadores incluidos refleja los 18 paradisiacos hoyos del campo de Waialae, situado en **Honolulu**. El apartado gráfico se completa con tres sistemas de realización televisiva en los que se sigue el juego con diferentes cámaras. Entre ellos el más novedoso es el denominado como «exciting», que ofrece un seguimiento de la bola con una cámara móvil situada delante la misma. Por lo que respecta a las competiciones, se incluyen cinco modos de juego en los que se puede desde disputar el open Waialae en su formato original, hasta jugar un



A pesar de que el golf se encuentra entre las disciplinas que suelen ser pioneras en cualquier soporte, los usuarios de **NINTENDO 64** en **España** han tenido que esperar hasta la aparición de **WAIALAE COUNTRY CLUB** para poder disfrutar con uno de estos simuladores.



**JUGADORES** El juego ofrece una serie de jugadores predefinidos con los que puede comenzarse el juego. De todas formas, también existe la posibilidad de crear a nuestros propios golfistas.

## VALORACION

A pesar de que el golf no es una de las disciplinas deportivas propicias para incluir nuevos aspectos, el debut en una consola como **NINTENDO 64** abre siempre una serie de expectativas. En este caso hay pocas novedades, pero el hecho de ser el primer simulador de golf para **N64** y el equilibrado resultado de todos sus parámetros lo convierten en un programa indicado para los incondicionales.

## WAIALAE COUNTRY CLUB

### DEPORTIVO

Megas	128
Jugadores	1-4 (ALTERNATIVOS)
Vidas	1
Competiciones	5
Continuaciones	INFINITAS
Rumble Pak	SI
Grabar Partida	SI



## Nivel

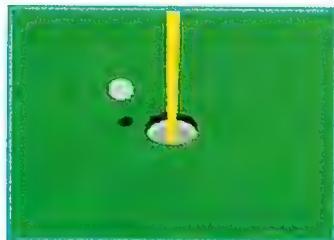
Para conocer los diferentes desniveles del campo existe la posibilidad de utilizar una red. Estas son especialmente útiles cuando la bola se encuentra en el green, aunque también pueden emplearse en cualquier otro momento del juego.



«match play» en el que lo que importa es el número de hoyos en el que se vence y no los golpes totales. Entre las curiosidades hay que citar que es posible guardar los mejores golpes para ser reproducidos posteriormente y que

antes de disputar un hoyo se ofrece un breve recorrido por el mismo. Sin hacer aportaciones reseñables respecto a los programas de 32 bits, supone una buena piedra de toque para los usuarios de **NINTENDO 64**.

CHIP & CE



## Cámaras



### CAMARA CLASSIC

La vista desde la parte posterior del jugador se mantiene hasta el preciso momento en el que se observa el lugar donde se detiene la bola.

### CAMARA EXCITING

Nada más golpear la bola, la cámara fija se sitúa delante de la bola.

### CAMARA STANDARD

Antes de golpear la bola ofrece una vista desde detrás del jugador, para luego seguir el recorrido de la bola.



145

## GRAFICOS

## MUSICA

## SONIDO FX

## JUGABILIDAD

## GLOBAL

La animación de los jugadores y la reproducción del campo de golf es similar a la recogida en los programas para 32 bits. Lo más novedoso es la cámara «exciting», con la que se consiguen planos espectaculares.

La suave música recogida acompaña el juego con los ritmos clásicos de las plazas paradisíacas. Es posible hacer que la música no limite su actuación a los menús, apareciendo también en el transcurso del juego.

El golf no es la disciplina con mejores condiciones para hacer alardes en el apartado sonoro. Con estas premisas el cartucho se limita a incluir comentarios sobre el campo, los gritos del público y sonidos de pajaritos.

El sistema de control de los golpes se encuentra en la línea de lo que es habitual en los simuladores para otros soportes. La variedad de competiciones también ayuda en el imprescindible apartado de la jugabilidad.

# 80

Las imágenes logradas con la cámara denominada «exciting».

Pocas novedades con respecto a los programas creados para las consolas de 32 bits.



# Sin COMPLICACIONES

## NFL Extreme



En NFL Extreme la reducción de jugadores da paso al espectáculo y a un **fútbol** americano en el que todo es mucho más **sencillo**. Este juego tiene la capacidad de hacer dinámico un deporte que por su naturaleza no lo es.



**SUPER**  
**Information**  
FORMATO CD ROM  
PRODUCTOR RADICAL ENT.  
PROGRAMADOR RADICAL ENT.

Hasta ahora los sucesivos programas de fútbol americano aparecidos para **PLAYSTATION** se limitaban a simular con más o menos acierto esta disciplina deportiva. Tal y como ha ocurrido en otros deportes (como el caso del baloncesto con la saga NBA JAM), muchos de los deportes han visto aparecer programas en los que se reduce el número de jugadores, se limita la dimensión del campo y se permite todo tipo de golpes con el único fin de lograr mayor dinamismo en el desarrollo del

juego. **NFL EXTREME** introduce esta tendencia en el fútbol americano recreando una modalidad del citado deporte en la que los equipos están formados por tan sólo cinco jugadores. Por lo que respecta a los golpes, se superan los ya de por sí violentos en el fútbol americano. Además, la velocidad está presente tanto en las carreras de los jugadores como en los supersónicos saltos que son capaces de realizar los jugadores. Para lograr este resultado, se ha optado por incluir unos gráficos más senci-

### Editor de varias cualidades

Es posible crear a nuestros propios jugadores, determinando entre otros su nombre, algunos de sus caracteres físicos (como el peso, la altura o el color de la piel), su posición en el campo y diferentes aspectos relacionados con su capacidad técnica.



### VALORACION

Aunque la colaboración de RADICAL ENTERTAINMENT con la cadena televisiva ESPN no se deje notar demasiado en el juego, su principal característica es hacer más dinámico el fútbol americano. Para ello pone toda la fuerza en lograr una gran velocidad y permitir todo tipo de acciones y golpes, marcando una nueva línea dentro de un género en el que tradicionalmente hay muy pocas ideas nuevas.

### NFL EXTREME

#### DEPORTIVO

#### CD ROM

Jugadores 1-4

Vidas 1

Competiciones 3

Continuaciones INFINITAS

Passwords NO

Grabar Partida MEMORY CARD



## Apartado gráfico

Aunque el apartado gráfico no es el más destacado del juego, consigue reproducir fielmente el desarrollo del juego. Para reflejar a los jugadores se utilizan polígonos con texturas. Como suele ser habitual en este tipo de simuladores, las imágenes más espectaculares se consiguen mediante la amplia variedad de posibilidades recogidas en las repeticiones.



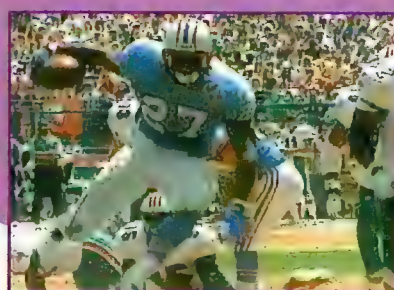
Sorprende que contando con la cadena ESPN, el juego no ofrezca una interminable lista de cámaras. Así, el programa de RADICAL sólo utiliza tres posibilidades, todas desde la misma perspectiva.



llos de lo habitual. Tampoco el apartado de las cámaras es de los más cuidados, ya que sólo incluye cuatro perspectivas reales, en las que sólo cambia el ángulo de inclinación. Esta circunstancia sorprende especialmente, ya que el programa cuenta con la colaboración de la cadena televisiva ESPN. Por encima de todo ello se

encuentra la idea de hacer el fútbol americano más dinámico y, a la vez y conservando el resto de las reglas, mantener el espíritu de fondo de este tipo de simuladores. La presencia de los equipos de la NFL y de un editor ponen la guinda en un juego al que no se le puede negar su originalidad.

CHIP & CE



El tiempo de espera durante la carga es amenizado con las fotos de las clásicas animadoras de la NFL.

## Intro



Toda la espectacularidad de la NFL queda reflejada en una completa intro. En la misma pueden observarse desde imágenes reales (en las que se recogen todo tipo de jugadas en primeros planos), hasta imágenes tratadas por ordenador. La música complementa este apartado que pone el punto de partida para un juego en el que la NFL también está presente con los jugadores y equipos de la liga de fútbol americano más importante del mundo.

147



### GRAFICOS

La definición de los jugadores ha sido subordinada a la suavidad y velocidad de las animaciones. Sin que exista la amplia variedad de perspectivas habitual en este tipo de programas, el juego se sigue perfectamente.

### MUSICA

Desde la espectacular intro hasta el pitido final, pasando por las pantallas de menú, la música acompaña permanentemente al usuario. Los ritmos fuertes y las últimas tendencias en música disco marcan el compás del juego.

### SONIDO FX

El impresionante rugido de las gradas, unido a la música constante, mantiene un ambiente digno de una cancha de baloncesto griega. Los comentarios y los gritos de los jugadores completan este apartado.

### JUGABILIDAD

Aunque el control del juego es similar al empleado tradicionalmente en este tipo de simuladores, la gran aportación de este juego es hacer más dinámico un deporte cuyo principal inconveniente es la lentitud de los partidos.

### GLOBAL

**85**

- Las nuevas ideas siempre son bien recibidas.
- El apartado gráfico puede mejorarse.



PlayStation

A Fondo

# LECHES en bote

## Buggy



### SUPER Information

FORMATO CD ROM  
PRODUCTOR GREMLIN  
PROGRAMADORA GREMLIN



Gremlin se adelanta a **Acclaim** en el mundo de las **carreras** de coches teledirigidos. Viendo el resultado, más que anticiparse, se han **precipitado**.

### Buggy para

PLAYSTATION es uno de esos títulos que plantean un dilema a la hora de juzgarlos. Por un lado, se trata de un juego divertido, con un ritmo de carrera trepidante y con detalles tan buenos como el de la combinación de banderas para obtener poderes, que merecerían ser copiados por otros juegos del género. También los recorridos y vehículos, sin ser el no va más del diseño o la perfección estéti-

ca, son graciosos, muy coloristas y cuentan con una gama aparente de efectos de luces. Pues bien, todos esos temas se ven prácticamente arruinados por un movimiento de pantalla penoso. En un juego con tantos saltos, giros violentos y desniveles, todo esto supone un verdadero quebradero de cabeza. **Buggy** es un juego entretenido y vistoso pero que está lejos técnicamente de los cánones habituales de **PSX**.

DE LUCAR

### BUGGY

#### CONDUCCION

##### CD ROM

Jugadores	1-2
Circuitos	4 de 12
Competiciones	2 CAMPEONATOS
Continuaciones	INFINITAS
Passwords	NO
Grabar Partida	SI (1 BLOQUE)

#### GRAFICOS

En general, se puede decir que los escenarios y «cochecines» están bien resueltos, pero también son evidentes los fallos y, en ocasiones, puede resultar un tanto confuso debido a lo sinuoso de los recorridos.

#### MUSICA

Unos cuantos temas marchosillos, con ritmos trepidantes y bastante bien orquestados que acompañan bastante bien a la acción frenética del juego. Más de uno parece una versión de algún clásico.

#### SONIDO FX

Más bien discretos y simplones. Teniendo en cuenta el tipo de juego y su trepidante ritmo de carrera, están muy lejos de ser los apropiados para un juego de estas características.

#### JUGABILIDAD

Lo de las banderas para obtener items es una buena idea con la que otros títulos se saldrían del mapa. Aquí sirve para animar pero, aún así, le falta un poco de garra al conjunto. Divertido aunque discreto.

#### GLOBAL

# 79

- el sistema de banderas para obtener poderes es sin duda lo mejor.
- Los movimientos de pantalla son bastante tristes y bruscos.



Lo mejor y más curioso de **Buggy** lo encontraréis en las diferentes combinaciones de banderas para la obtención de poderes. Aunque algo escasos, son fundamentales.



### VALORACION

La enorme competencia que existe en este género hace que juegos como **Buggy**, que es divertido pero que está lejos de la perfección, tengan pocas posibilidades de captar la atención. A estas alturas, se nos antoja un tanto insuficiente comparado con un **GRAN TURISMO** o un **COLIN MCRAE RALLY**.



Señoras y señores, con todos  
ustedes... Juanma Ortega.



"¡Anda Ya!" te despierta cada día con buen  
humor, noticias y la mejor música de los  
40 Principales. De lunes a viernes, de 6 a 10 de la mañana.  
Nadie te levantará más temprano.





PlayStation

A Fondo

# Todo un REVES

## Actua Tennis

Con mucho **retraso** sobre el anuncio de su lanzamiento, llega un nuevo componente de la serie deportiva Actua Sports. Destaca la incorporación de más de 50 tenistas **reales**.

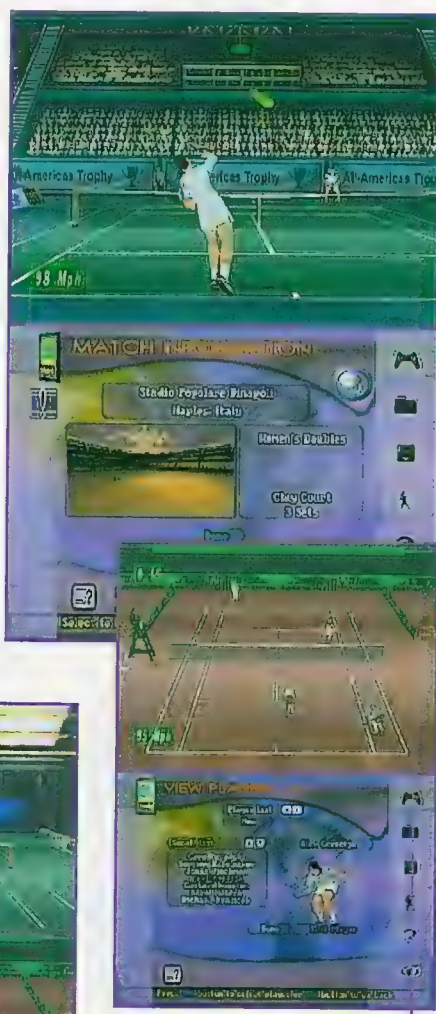
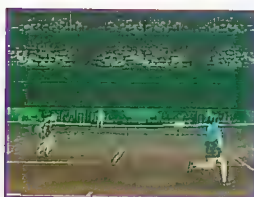


### SUPER Information

FORMATO CD ROM  
PRODUCTOR GREMLIN  
PROGRAMADOR GREMLIN

### VALORACION

el programa de GREMLIN constituye una nueva entrega de la saga deportiva Actua sport. La inclusión de jugadores reales, entre los que aparece casi toda la armada española, no es suficiente para compensar el más que discreto apartado gráfico. Esperemos que ACTUA Hockey mejore el valor global de la saga.



**JUEGA** con Corretja, Moyá, Berasategui, Mantilla, Costa, Bruguera, Arancha S. Vicario y Conchita Martínez.

**Hace ya** bastante tiempo desde que GREMLIN lanzó las diferentes versiones de ACTUA SOCCER. Ya por entonces se anunció el lanzamiento de una serie en la que aparecerían deportes como el golf, el tenis o el hockey sobre hielo. Sin embargo, **ACTUA TENNIS** no ha llegado hasta ahora a nuestro mercado. El apartado más destacado del juego es la inclusión de más de medio centenar de tenistas reales, entre los que se incluyen a las principales

raquetas del mundo. Así, además de un editor, es posible contar con casi toda la armada española, incluidas **Arancha Sánchez Vicario** y **Conchita Martínez** (que ya aparecían en ALL STAR TENNIS'99). Su punto más débil es el apartado gráfico, ya que, en muchas ocasiones, los jugadores golpean la pelota a distancia. Entre los comentaristas destaca la presencia de **Pat Cash**, que aparece en la portada de la versión australiana.

CHIP & CE

### GREMLIN

#### DEPORTIVO

##### CD ROM

Jugadores	1-2
Vidas	1
Competiciones	2
Continuaciones	INFINITAS
Passwords	NO
Grabar Partida	MEMORY CARD

#### GRAFICOS

Aunque la variedad de cámaras (cinco en total) es más que aceptable, los gráficos poligonales presentan importantes deficiencias. Así, en ocasiones, da la impresión de que la bola es golpeada por arte de magia.

#### MUSICA

No es mejor ni peor que la utilizada en las anteriores entregas deportivas de GREMLIN. Dado el habitual silencio que se produce en las pistas de tenis, su presencia se limita a los menús y a la intro.

#### SONIDO FX

El juego incluye tres comentaristas, uno de ellos el ex-tenista PAT CASH. Además, incluye aspectos como el tanteo, los gritos del público y jugadores, e incluso los indicadores sonoros de bote en la línea.

#### JUGABILIDAD

Se agradece la inclusión de jugadores reales. El sistema de juego es tradicional, aunque hay que destacar un indicador para realizar el saque. Sin embargo, el juego no transmite mucho realismo al golpear la bola.

#### GLOBAL

**78**

- se agradece la inclusión de jugadores reales.
- La magia es mejor evitarla en los simuladores de tenis.



# Radical

Y TAMBIÉN  
LA NUEVA REVISTA  
QUE TE REGALA  
ESTE MES **CNR**



revista mensual para **seres** inteligentes

Una publicación de Ediciones Reunidas **GRUPO ZETA**

# ERES TÚ



UNA NUEVA FÓRMULA PERIODÍSTICA,  
UNA APUESTA FUERTE POR LO MÁS  
AVANZADO, POR LA ACTUALIDAD  
MÁS PALPITANTE, UN COMPROMISO  
INFORMATIVO PARA PONERTE  
A LA ÚLTIMA PERO SIN ESNOBISMOS  
COMPLACIENTES, Y SIEMPRE  
CON UN OJO CRÍTICO QUE NO  
PERDONA NADA. DESPUÉS DE  
'RADICAL', NUNCA VOLVERÁS  
A VER LAS COSAS IGUAL.

las dos  
por sólo  
350 ptas

LLENA TU CABEZA DE IDEAS CON **Radical**



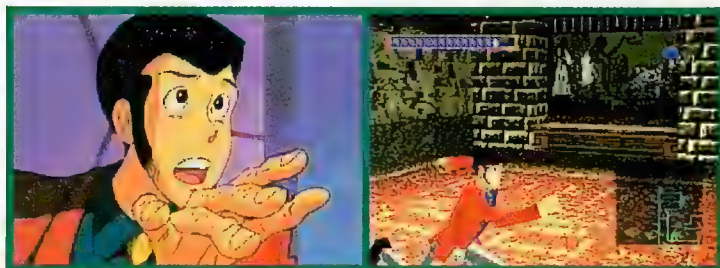
# manga

Además de tirar de revólver, Lupin es capaz de abatir a los guardianes de la pirámide con puñetazos, patadas y algún que otro combo de simpática factura.



Coordinado por **NEMESIS**

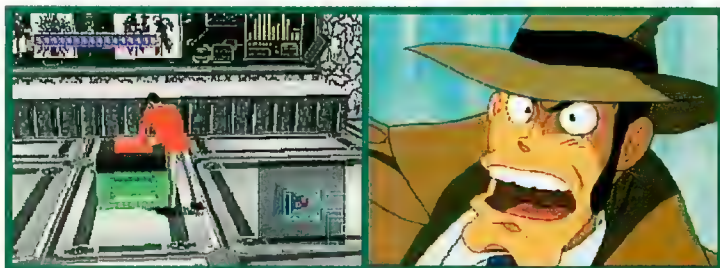
Tras la obligada ausencia del mes pasado (debida a la alarmante escasez de novedades), la sección más aplaudida en tiendas de cómics, whiskerías y otros locales de baja estofa regresa con uno de sus protagonistas habituales: **LUPIN THE 3RD**. El personaje de **MONKEY PUNCH** vuelve a protagonizar un nuevo videojuego, en este caso producido por **ASMIK**, con fuertes reminiscencias a **TOMB RAIDER**.



A pesar de que la calidad de las pantallas, no os llevéis al engaño... **THE SAGE OF PYRAMID** es uno de los juegos más bruscos que se han visto en 32 bits.

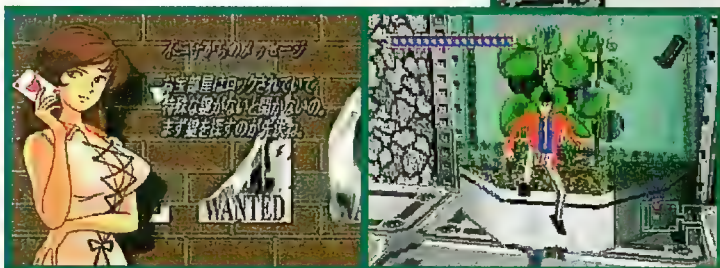
**H**a sido una de las adaptaciones de manga más anheladas de los últimos meses (junto al **ALITA** y **DR. SLUMP** de **PLAYSTATION**), y por ello, esta nueva incursión de Lupin en el universo **SATURN** dista bastante de lo que se esperaba, sobre todo en el aspecto técnico. **ASMIK**, responsable del imprescindible **LUPIN THE 3RD: CHATEAU DE CAGLIOSTRO** de **PSX**, y de otra lejana y fantástica entrega para **SUPER FAMICOM**, **DENTSETSU No HIHOU**, no ha tenido tanta fortuna con este clon de **TOMB RAIDER**, en el que se ha utilizado uno de los peores *engines* 3D que se recuerdan en 32 bits. A estas alturas nadie esperaba que un juego de **SATURN** pudiera competir en gráficos con **SPYRO THE DRAGON** o **BANJO KAZOOIE**, pero podía haber sido mucho menos brusco y disponer de animaciones y texturas de mayor calidad (un ejemplo, **NIGHTS** o el reciente **BURNING RANGERS**). Los gráficos de **LUPIN THE 3RD THE SAGE**

## LUPIN THE 3RD THE SAGE OF PYRAMID



El inefable Inspector Zenigata (Basilio en la versión española) también hace sus pinitos en **THE SAGE OF PYRAMID**.

Como podéis comprobar abajo, las féminas de bandera es otra de las señas de identidad del manga de **MONKEY PUNCH** incluidas en el juego.



Empujar algunas paredes de apariencia inocente puede conllevar al descubrimiento de un pasadizo secreto.





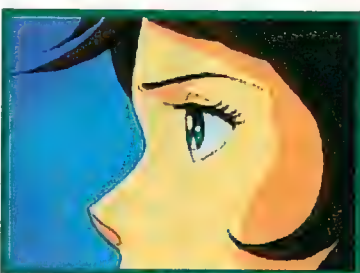


## Saturn

Of PYRAMID son capaces de astillar de asco las lentillas del usuario más paciente, aunque ASMIK logra compensar tal desaguisado incluyendo en el juego todos los elementos que hicieron de la serie de animación un éxito: acción y humor a partes iguales. Solventados los problemas iniciales de control del personaje, y dejando al margen los funestos gráficos, **THE SAGE OF PYRAMID** atesora algunos buenos detalles que los fans de la serie de animación sabrán apreciar, como la participación de Jigen (Oscar en la versión española) y Goemon (Francis) en determinados momentos del juego, además de las tronchantes habilidades del protagonista, capaz de trepar paredes como una cucaracha, activar trampas o disfrazarse de enemigo.

### SUPER Information

FORMATO CD ROM  
PRODUCTOR ASMIKACE  
PROGRAMADOR ASMIKACE



Tras recoger unos ítems específicos, y con el tesoro en el bolsillo, Jigen y Goemon escoltarán a Lupin hasta la salida de cada nivel, limpiando el camino a base de tiros y katana.



## Un ladrón habilidoso

Aunque técnicamente es una patata, **THE SAGE OF PYRAMID** se salva de la quema total por la cantidad de acciones que es capaz de ejecutar el sibilino Lupin. Disfrazarse, disparar, fulminar con puños y patadas a los guardias (con *combo* incluido), ocultar el propio cuerpo del guardia, accionar trampas, empujar resortes ocultos, trepar por las paredes, nadar en el aire (?), tronchar vitrinas, andar de puntillas para no ser descubierto... Todo es poco con tal de echar el guante al tesoro escondido en cada nivel de la pirámide.

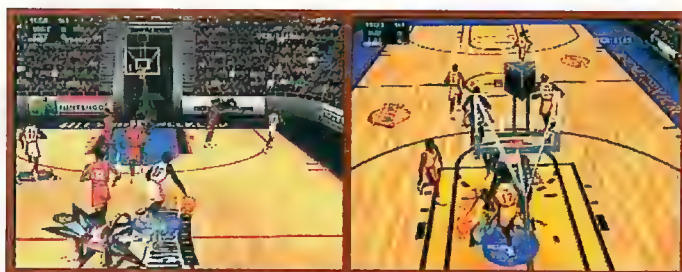




# a pie de pista a pie de pista a pie de pista

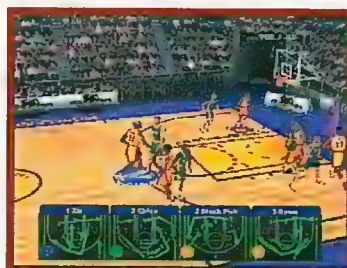
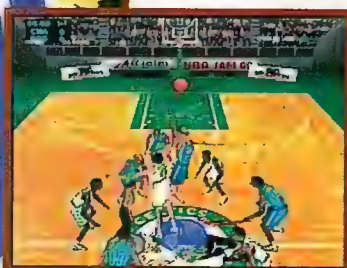
Coordinado por **J. ITURRIOZ**

ACCLAIM es una de las compañías que mayor empeño pone en la programación de juegos deportivos. Entre sus múltiples lanzamientos destacan sus sagas NFL QUARTERBACK CLUB, NHL BREAKAWAY y NBA JAM. Mientras las dos primeras ya han llegado hasta **NINTENDO 64**, **NBA JAM** se dispone a dar un salto con el que la compañía rompe radicalmente con la línea habitual de las anteriores versiones de la popular serie que tanta repercusión tuvo en 16 bits.

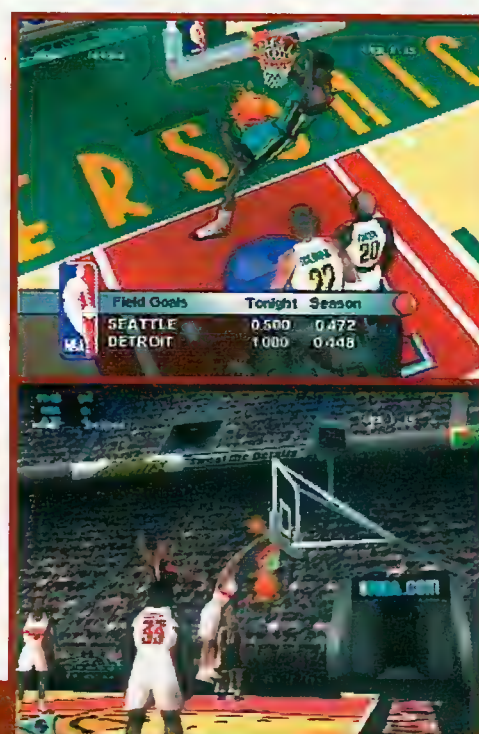


**Nintendo 64**

# NBA JAM

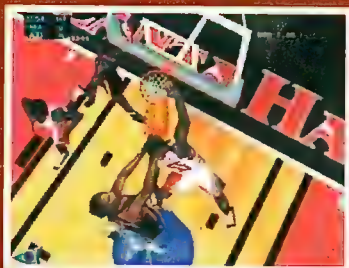


La variedad de cámaras es una de las diferencias que presenta la nueva versión de **NBA JAM**. También son nuevas las estrategias de juego, que en esta ocasión aparecen en pantalla.





La serie **NBA JAM** se ha convertido en un clásico dentro del mundo de los videojuegos. En el momento de su aparición para **SUPER NINTENDO** y **MEGA DRIVE**, constituyó toda una sorpresa al romper con todos los esquemas. La base del éxito fue recoger a los jugadores de la **NBA** en unos frenéticos partidos (dos contra dos), en los que se permitía todo tipo de empujones y en el que destacaban unos mates estratosféricos. A partir de ese momento aparecieron versiones para distintas consolas (**SUPER NINTENDO**, **MEGA DRIVE**, **PLAYSTATION**, **SATURN** y **MEGA DRIVE 32X**) de la segunda parte, a la que se denominó **NBA JAM TOURNAMENT EDITION**. En todas ellas se mantenía el espíritu del juego original pero añadiendo ciertos detalles, como más jugadores para elegir por equipo, jugadores más cabezones o un modo en el que aparecían diferentes iconos en la pista de juego. Cuando parecía que la saga había quedado en el olvido llega al mercado americano la nueva versión en formato **NINTENDO 64**.



Lo primero que sorprende es que en esta ocasión se abandona completamente el sistema de juego de sus antecesores, pasando de equipos formados por dos jugadores a los clásicos cinco contra cinco. Esta circunstancia supone un giro radical hacia los simuladores tradicionales, lo que se acentúa

gracias a la incorporación de un enorme número de opciones, un editor y la posibilidad de gestionar el club, que rompe con la sobriedad de las anteriores entregas. Sin embargo, no hay

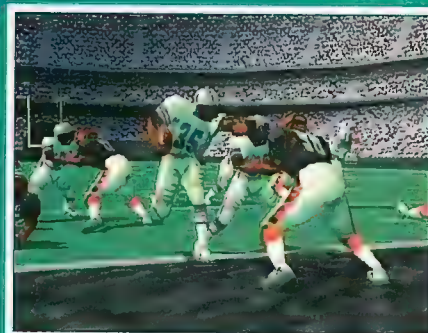
una ruptura total, ya que el cartucho incluye un modo **Arcade** en el que es posible machacar a los rivales a golpes y volver a soñar con los increíbles mates que hicieron a **NBA JAM** uno de los juegos más populares en su día y que, con esta entrega para **NINTENDO 64**, pretende recuperar todo el atractivo de la saga. Se prevé que este juego esté disponible más o menos durante el mes de Diciembre, por lo que en pocas semanas

os contaremos más.

### SUPER Information

FORMATO: CARTUCHO  
PRODUCTOR: AKIAMI  
PROGRAMADOR: IGUANA

El handicap de un juego basado en el fútbol americano, por bueno que éste sea, es el poco conocimiento de sus reglas en nuestro país. De todas formas, probablemente se modificará su sistema de control para hacerlo más accesible.



## NFL QBC'99

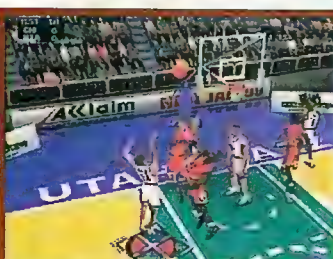
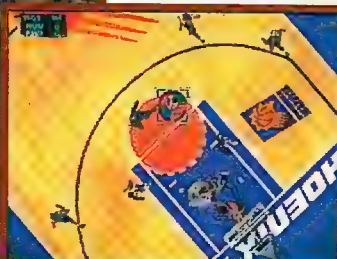
ACCLAIM fue la primera compañía en llevar el fútbol americano hasta los 64 bits de **NINTENDO** con la primera parte de **NFL QUARTERBACK CLUB 99**. El juego busca una mejora tanto gráfica, como en la inteligencia de la computadora. Entre los equipos incluidos se encuentran los integrantes de la **NFL** (tanto actuales como históricos), así como unos cuantos equipos europeos. Para este juego han colaborado con **IGUANA** profesionales de la **NFL**, destacando los comentarios realizados por integrantes de la cadena televisiva **ESPN**. Sin duda una grandísima opción para los aficionados.

### SUPER Information

FORMATO: CARTRUCHO  
PRODUCTOR: AKIAMI  
PROGRAMADOR: IGUANA

Junto a los diferentes modos cinco contra cinco, se incluyen dos concursos. Por un lado, la tradicional y conocida competición de triples y, por otro, uno de tiros libres. En esta última, se incluye un original sistema de control del tiro.

# M 99





# Línea Directa

## Línea directa

Coordinado por **THE SCOPE**

Quiero agradecer a Leopoldo Galiano, de Granada, el envío de un libro del año 84 sobre videojuegos. Intentaremos sacarle el mejor partido. Por lo demás, si queréis confirmar algo u orientar vuestras compras, escribidme a la siguiente dirección:

Ediciones Reunidas S. A. Calle O'Donnell 12, 28009 MADRID. Poned en una esquina del sobre **THE SCOPE**.

### FIEL A SUPER JUEGOS

**Antes de** nada, me gustaría felicitar a la redacción por la evolución de la revista:

- 1) Puntúame de 1 a 10 la duración y utilización del *Dual Shock* en el G-DARIUS. ¿Mejora en *Pal*?
- 2) ¿Perderemos la oportunidad de jugar al impresionante *TALES OF DESTINY* de NAMCO?
- 3) ¿Para cuando *ACE COMBAT 3* y *F. F. VIII*?
- 4) *PARASITE EVE*, ¿en Navidad y traducido?
- 5) ¿*RESIDENT EVIL* saldrá en **PSX** o **DREAMCAST**?
- 6) ¿Habrá más partes de *ALUNDRA* y *CASTLEVANIA*?
- 7) *METAL GEAR SOLID*, ¿es el rey de reyes?

Juan Manuel Villén Mena, Jaén

**Gracias a ti** por seguirnos:

- 1) No entiendo lo de la duración. Es muy divertido jugarlo con *Dual Shock*. No varía en *Pal*.
- 2) Acaba de salir en el mercado americano. Es muy probable que llegue a **Europa**.
- 3) *ACE COMBAT 3* está previsto para estas navidades. *FFVIII* a finales del año que viene.
- 4) De este juego no sabemos nada sobre su posible comercialización en **España**.
- 5) Saldrá para las dos. En **DREAMCAST** aparecerá la cuarta entrega llamada *BIOHAZARD: CODE VERONICA*. Habrá antes un nuevo capítulo para **PSX**.
- 6) Para **PSX** no se espera nada de momento.
- 7) Es el mejor juego de **PSX** hasta la fecha.

### UN POCO DE TODO

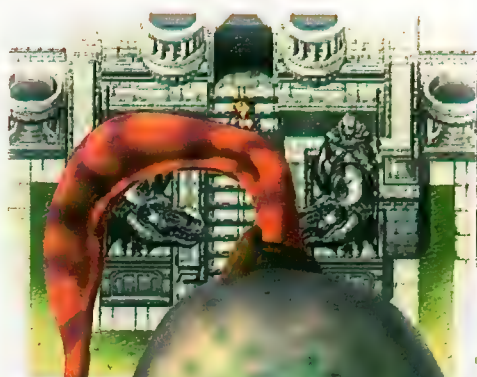
**Scope y compañía**, aquí tenéis mis preguntas:

- 1) ¿Qué tiempo pasa desde que aparece un juego hasta que sale en la serie *Platinum*?
- 2) *Dreamcast* parece que promete y mucho. ¿Cuál es tu opinión al respecto?
- 3) ¿Es cierto que *SONIC ADVENTURE* es lo más increíble que se ha visto en consola? ¿Aprovecha todo el hardware de **DREAMCAST**?
- 4) Y por último, ¿**SATURN** aún sigue sacando juegos en **Japón**? ¿No crees que es una consola que aún le quedaba mucho por demostrar?

Jacobo García Blanco, Marbella

**A ver si te oriento:**

- 1) Pues más o menos un año. Pero no salen todos los juegos. Depende de sus ventas.
- 2) Yo creo que tiene todo para ser una gran máquina. Ahora sólo falta que se la apoye, tanto en lo que respecta a juegos como en *marketing* y, sobre todo, precio.
- 3) Eso es lo que dice **DE LUCAR**, que fue quien lo vio *in situ*. Y yo me fío de él.
- 4) Sí que siguen sacando juegos. Sin duda que pudo dar mucho más de sí, pero **PLAYSTATION** se la comió en todos los aspectos.



**Metal Gear Solid se está convirtiendo en el juego más esp**



## CARTA DEL MES

Quisiera hablaros del aumento de precio de la revista. Me imagino que habréis tenido quejas y alabanzas al respecto, supongo que directamente relacionadas con la posesión o no del juego **TEKKEN 3**. Yo no lo tengo, ni es mi intención tenerlo, pero reconozco la calidad de la guía y que, si la comprara por separado, me costaría mil pesetas por lo menos. De todas formas es curioso que, a pesar de valer el doble por culpa o gracias a la guía, sigue siendo una revista barata comparada con el resto, no sólo de videojuegos, sino con cualquiera más o menos especializada. Así que, a pesar de ser en cierta forma víctima de esa subida debido a que la guía no me interesa, me gustaría que las sigáis haciendo de vez en cuando, a ser posible opcionales (eso sería lo más justo para todos, aunque lógicamente se vendiera más cara), y que sólo lo hagáis con juegos que realmente lo merezcan, no con medianías.

Jordi Camp, Barcelona

## PLAYSTATION 2

**Todos sabemos** que después del anuncio de salida de **DREAMCAST**, SONY no se va a quedar atrás. Sin embargo, de momento sólo se oyen rumores, por eso me pregunto:

- 1) ¿Quizá SONY se ha sorprendido ante el tremendo potencial de **DREAMCAST** y ha tenido que replantearse el proyecto de **PLAYSTATION 2**?
- 2) ¿Será compatible con **PSX**?

Juan Madrazo, Burgos

**Una auténtica** incógnita:

- 1) Que **DREAMCAST** haya salido antes seguramente que les habrá hecho replantearse muchas cosas para que su proyecto, cuando menos, sea de un nivel similar. Algo sí que habrá afectado.
- 2) Esperemos que sí. Sería un gran acierto.



## HEAVY METAL

**Como muchos** de los que leemos asiduamente **SUPER JUEGOS** me recogen la baba con cubo cada vez que leo o veo pantallas de **METAL GEAR SOLID**. Unas preguntas:

- 1) Me gustaría saber si va a ser traducido y doblado a nuestro idioma. Si no es así me gustaría saber por qué y si limitaría la jugabilidad.
- 2) ¿Cuántas horas de juego tiene?

AJG, Santa Coloma de Gramanet (Barcelona)

## ABE'S EXODUS

**Saludos** a todos los lectores:

- 1) Si **ABE'S EXODUS** no forma parte de la quintaología de **ODDWORLD**, ¿no crees que es como «tirarse el pisto» hablar de cinco partes?
- 2) Si no es la segunda parte, ¿es como un *restyling* de la primera, es decir, un lavado de cara?
- 3) ¿El hecho de tener la primera parte condiciona la compra de la segunda?

Mirablau, Santiago de Compostela

**Te devolvemos** el saludo:

- 1) Un poco sí. Los programadores estarán encantados. Tienen trabajo para años.
- 2) No, es una continuación. Los esquemas básicos no varían, sólo se añaden detalles.
- 3) Más bien la incentiva. No conozco a nadie que tenga la primera y que no haya alucinado.

## TERMOMETRO

### CALIENTE

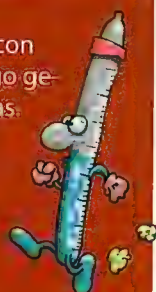
La inclusión de una *demo* con **ISS PRO 98**. Debería ser algo generalizado entre compañías.

### TEMPLADO

Cada vez parece más complicado que se traduzca **METAL GEAR SOLID**.

### FRIO

Que hasta en el teletexto de **Tele 5** veas anuncios de piratas.



ando, junto con Final  
erado del momento



## FUTBOL Y BALONCESTO

**Felicidades** por la revista. Me gustaría que me respondieras a unas preguntas:

- 1) ¿Cuál es el mejor juego de baloncesto para **PLAYSTATION**?
- 2) ¿En **ISS Pro 98** puedes hacer tus propias ligas, y determinar el número de jugadores, como se hacía en el vetusto e imbatible **SENSIBLE SOCCER**?

Fernando Bravo Chino, Aranjuez

**Gracias a ti,** chato:

- 1) El nivel es muy alto, pero yo me quedaría con la última entrega de la saga **NBA LIVE**.
- 2) Sí, y determinar si hay ida y vuelta, o si prefieres una competición copera, etc... Una gozada llena de jugabilidad.



# interneccio

# interneccio



Coordinado por **SUPERGOLFO**

La red **interactiva** que pondrá a cada uno en su sitio. Sólo para los más **valientes**.

Si tienes lo que **hay** que tener, no lo dudes un instante

**¡CONECTATE!**

## El cordobés moralista

Espero que no estés enfadado por no escribirte (aunque tu pasas hasta del aire que respiras), pero la verdad es que no se me ocurría nada y bueno... Quiero pedirte un favor a ti y a tus fieles. Por estos lares tenemos una especie de cadena de televisión al que se le denomina Canal Sur. Poner a parir los videojuegos y el manga es ya una costumbre en ese puritano canal de televisión. Pues bien, han abierto en el teletexto un espacio que se llama El Defensor del Espectador para mandar opiniones. He pensado en bombardear ese «defensor» de cartas en favor de los videojuegos, y en contra de tanta crítica rastrera. Ahora las preguntas:

- 1) ¿Qué película le recomendarías ver a **THE ELF** el día antes de su viaje a **Africa** (el lugar donde descubrió a **Doc** «el guerrero wachutu» haciéndole un «tambor-combo» al **Ace Ventura**), **EL REY LEON** o **LOS DEMONIOS DE LA NOCHE**?
- 2) ¿Es cierto que van a declarar patrimonio histórico de la humanidad el piso de **DE LUCAR**? Hay indicios que lo construyeron los romanos para alojar a su ejército gay.
- 3) El comentario acerca de los bolsillos del chándal de **THE PUNISHER** cuando va al Pryca, que apareció hace ya tiempo en un pie de foto era magistral, pero lo que ya es insuperable es el **PRESS START** de hace dos meses, en especial la foto y el comentario del **Doc**. ¿Haces tú esos comentarios?
- 4) Lo que no me hizo tanta gracia fue el comentario acerca del río **Yang-Tse** y **Biescas**. El humor negro no mola nada, ¿no crees que metiste la pata.

Rafael Hoyo Díaz, Córdoba

No voy a lanzar una perorata contra los **mastica-granos chupacostras** que se dedican a arremeter contra los videojuegos en pro de la juguetería clásica. Si ellos fueron unos tristes que se pasaban la vida jugando con la súper creativa plastilina, pues mira, que les aproveche. Yo pienso seguir con esto, y si me hace violento, pues mejor, así les rompo un par de costillas y les meto la plastilina por el ombligo. Pero en fin, yo sencillamente paso, aunque lo triste es que algunos padres se lo crean y priven a sus hijos de la magia que proporciona un videojuego. Respuestas:

1) **THE ELF**, teniendo en cuenta el lenguaje que se gasta, debería ir a ver 2034, **UNA ODISEA EN EL ESPACIO TIEMPO INSTINTIVO**, o **FINAL BOSSES AL BORDE DE UN ATAQUE DE LA FACTORIA DE SUEÑOS**. Por cierto, **Doc** sólo le hace *combos* a su novia Esther Omopolas Muelas (sí, tiene novia y esta vez sin pagar-

la) y para reventarle los granos que tiene en la lengua. Que yo sepa no lo encontramos en Africa, sino en un sitio mucho más simple y menos romántico, es decir, una acequia cercana a una central nuclear. Nos dijeron que si lo empleábamos desgrabaríamos en hacienda, y por eso está aquí. Obviamente, el uranio ha dejado ciertas secuelas en él, como su exigua estatura, su risa estrambótica y su aspecto rasposos.

2) Más que eso yo creo que va a pasar a convertirse en una aula de la facultad de arquitectura. Con tanto derrumbe pueden hacer prácticas hasta los bedeles. Para que te hagas una idea, **DE LUCAR** no puede comer alubias por miedo a que las vibraciones de sus flatulencias tiren el yeso del techo. ¿Ejército gay? Uyuyuy...

3) Pues no, cada uno de los necios que curran a mi lado hacen sus propios pies de foto. La verdad es que de vez en cuando tienen gracia, pero insisto, muy de vez en cuando. Se nota que me leen mes a mes.

4) Humor negro sería hacer un chiste de **THE SCOPE**. Aprende a distinguir entre hacer chistes de víctimas y de sucesos. Yo hablé de **Biescas** o del **Yang-Tse** por la cantidad de agua que cayó, no por los muertos.

## GOLFOMENSajes

**Fco Jose Baez.** Es que hay gente que no sabe distinguir las obras de arte.

**Lambda.** Lo del canal de chat ya lo hicimos en Undernet. Lamentablemente no tenemos tiempo para atenderlo y lo hemos aparcado.

**Gauntlet.** Tienes bastante poca gracia, por no decir casi nada... Sólo un par de frasecillas.

**J. F. Aviles.** Yo no tuve la suerte de ver a **Neil McAndrew** en vivo. Por lo que me han contado, es una bomba, pero al cuadrado.

**Pelillos.** Procura no «fusilar» frases de consultorios de meses pasados.

**Vice-T.** Si dejas de obsesionarte por temas sexuales, quizá te publique, cerdo.

**Abel Guillen.** Que te sea leve en el instituto.

**Guzmareño.** Aunque me hagas la pelota, no voy a trucar nada para que ganes concursos. Somos legales, aunque tardemos en enviar los premios muchísimo más de lo debido.

**Eduardo Marzal.** Tu historia, además de mala y carente de sentido y estilismo lingüístico, es la del verdadero fracasado. Si tus padres te han repudiado y te huelen hasta las uñas, cómprate un amigo invisible. Seguro que te escucha y no te echa de casa.

**Antonio Garcia Diez** envía a la redacción una guía bastante trabajada, aunque no completa, de **BREATH OF FIRE III**. Tiene e-mail, así que si él quiere, lo pongo aquí para que se la pidáis los interesados que tengáis acceso a Internet.

**Y a los dibujantes** les quiero agradecer la colaboración en **LA PARED DEL W. C.** Lamentablemente me tengo que guiar por la calidad y sentido del humor y seleccionar los mejores de cada mes, aunque muchos se repitan. De todas formas, no os preocupéis, porque intentaré que poco a poco salgáis todos aunque vuestros dibujos no sean magistrales.

## Boñigo analfabeto

Saludos renovados, «Supergolfy». Te vuelvo a escribir, pero no esperes que te cuente mi apasionante vida durante el verano, junto a féminas sedientas de... A todo esto, ¿qué tal por el establ... la redacción? Por las terracitas que suele frecuentar se dice que **NEMESIS** decidió dejar su trabajo como perchero y para echar una canita al aire con **Gepetto**. También se dice que **Lepe** va a celebrar lo que será el «**Mayerick Pus-Sarpulliding Trial Indoor**», no me preguntes por qué, y demás rebuznos muy sabrosos dignos de mentes inquietas como la novia virtual de **Doc** (llamada **Bul-Face-Gotchi**).

Empezando ya con lo interesante, ¿cómo eres capaz de soportar tener la sección justo al lado de las páginas del **SCOPE**? ¿Se debe a algún tumor sincrónico? ¿Amenazas? ¿Consolaciones?

Y hablando del «**Scopeta**», ¿con qué tipo de cartuchos soléis recargarle, con los de **NINTENDO 64** o le metéis directamente un **Rumble Pak** de canto?

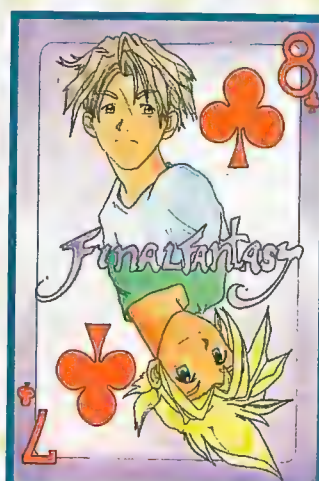
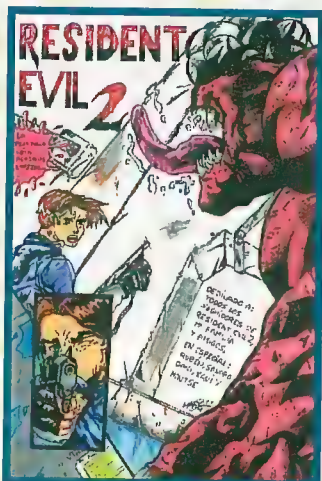
Por otra parte, ¿realmente tiene futuro la chabolilla de **DE LUCAR**? ¿Nos invitaréis a su inauguración? Si es así, yo podría llevar la bebida, que me conozco una receta que rieta



## La pared del W.C.



← **Guillermo Martínez Vela**, con su humor característico, nos envía el último dibujo de la temporada, ya que dice que se va a tomar unos meses sabáticos. Pues nada tronco, espero que mientras descansas no pierdas tu sentido del humor y de la caricatura y que vuelvas pronto. El W.C. no sería lo mismo sin ti.



← **Marc Tejero Pous y Miriam Álvarez** firman estos dibujos. El primero refleja el espíritu *RESIDENT EVIL 2*, y el segundo el de *FINAL FANTASY VII*. Esta última me manda foto de ella con una colega. Las dos están muy ricas, así que si me mandáis un cheque nominativo os daré su dirección. Eso sí, primero voy yo. ¿Verdad chicas?



↑ **Laura Pérez Seguer** sigue siendo uno de mis puntos débiles. Este mes os presento otra de sus creaciones. Aunque a este tamaño ya se adivina la calidad, imaginaos verlo a tamaño folio. Una maravilla. Yo de mayor quisiera dibujar como tú. Espero que el mes que viene nos envíes otra de tus obras de arte.

de los Tumba-Dios. Le suele llamar Aqua-Inferno, y consiste en un cubo lleno de agua, agua fuerte, agua oxigenada, agua chirri, aguarrás y medio litro de anticongelante. Desde luego que se te deshacen las entrañas. Lo aprendí en un cabaret a las afueras de O'Donnell, cuando iba con tu chiguagua, pasando una noche de lujuria y pasión. Adiós chaval, aquí se despide un colega tuyo que te admira y todo eso. Te dejo para volver a mis tejamanajes, osea, abrirllantar con Godzilla la ladilla albina.

*Nota: Aunque no sé dibujar muy bien, sí que sé escribir y por eso te envío este pequeño relato sobre Lara Croft. No busco ánimo de lucro, sólo quiero que Doc aprenda a leer.*

Boñigolfo, Leganés

### El preguntón idiotón

Soy amante de los cocidos de tejón, y por eso pregunto:

- 1) ¿Qué ha sido de **THE PUNISHER**? ¿Se ha extinguido como su putrefacta y «waterflapilou» sección **AMIGANIA**?
- 2) ¿Ha cambiado de profesión? ¿Y de sexo?
- 3) Y **Doc**, ¿por qué decís que es tan vago? ¿Es cierto que es un enanito y que se ríe como un mandril?
- 4) Nunca te metes con **CHIP & CE**, ¿por qué? ¿Te da miedo?
- 5) En el **PRESS START** he visto la foto de **NEMESIS**. Es feo como un grillo, pero el resto también tienen lo suyo. Defineme uno a uno las características físicas de ellos.

The tejón's lover, Tarragona

En primer lugar, y aunque suelen ponerles apodos cariñosos a tus colegas después de practicar al trenecito contigo (tu siempre eres la locomotora), no te permito esas confianzas. Llámame «master», mi señor o algo así. Vamos por partes. Tu verano me la reflanflinfa, y las únicas féminas que has conocido en tu vida estarás sedientas quizá, pero de tu muerte, parásito. Establo por los seres que aquí pululan y por lectores como tú, que eres un ternero emboñigao. **NEMESIS** de perchero sólo vale cuando hace el pino, ya que en posición normal la punta de la napia le raspa el suelo. Eso sí, boca arriba puedes colgarle hasta la carpa de un circo y aún sobra sitio. Me fastidia tener por vecino al «Scopetajo», pero si lo piensas, esté donde esté siempre tendré a mi lado a uno de estos necios. Amenazas las de tu casero, tumores los de tus genitales y consolaciones las de tu madre con el párroco. Tú en cambio no necesitas de *Rumble Pak*, desde que pillaste el parkinson eres impagable a la hora de escudriñar lenjetas. La chabolilla de **DE LUCAR** no tiene ni futuro ni presente. A su inauguración tendrán que ir tus bisnietos. Aqua-Inferno es tu sudor. Si pusieras algún acento, escribirías sin faltas de ortografía y tus frases estuvieran bien construidas, quizá escribirías bien. Tu relato es un asco.

Te recomiendo que pruebes el agua que queda después de que **DE LUCAR** se bañe. Es auténtica sopa de tejón con aroma a berza podrida.

- 1) Olía mal y lo mandamos a freir espárragos. Era conocido como «el redactor menguante», cada mes menos páginas escritas.
- 2) Sí, ahora trabaja de *Viga-tester*. Cuando van a poner un puente, se pone a saltar a la comba, y si no se producen demasiadas grietas, es que resiste terremotos. De sexo da igual que se cambie, ya que tenga lo que tenga es imposible verlo a no ser que una grúa le levante la barriga.
- 3) En efecto, **Doc** es un vago. Le distrae cualquier cosa, especialmente las porras de los vigilantes. Su risa, además de salpicar, resuena a 1 kilómetro de distancia. Sí, es un enano grimoso.
- 4) Miedo sólo me da su aliento. Tiene el estómago podrido de tanto masticar tordos. Aunque su cara esté apretada y su peinado sea el mismo que el de SuperLópez, más bien da pena.
- 5) Te los defino uno a uno: **DE LUCAR**, el dirigible gafotín; **DOC**, la pulga legañosa; **NEMESIS**, la napia borracha; **MAYERICK**, el meteosat facial; **SCOPE**, la empanadilla tostada; **CHIP & CE**, encefalograma plano; **R. DREAMER**, el chivo viajero y **THE ELF**, el caudillo estéril en funciones.



# Resultados de los concursos

## GANADORES CONCURSO TEKKEN 3

Los afortunados ganadores de 1 PLAYSTATION, 1 TEKKEN 3 firmado, 1 DUAL SHOCK, 1 MOCHILA, 1 CAMISETA y TATUAJES DE TEKKEN 3 han sido:

Raquel Enríquez Fernández (MADRID)

Sergio Roche Gracia (ZARAGOZA)

Francisco Fernandez Requena (BARCELONA)

Los agraciados con 1 TEKKEN 3 firmado, 1 DUAL SHOCK, 1 MOCHILA, 1 CAMISETA y TATUAJES DE TEKKEN 3 son los siguientes:

Luis Balboa Gamarra (JAEN)

Carlos Vidal Román (ALICANTE)

Ulises Navarro Cornejo (SEVILLA)

Borja Fuciños Gento (VITORIA)

Francisco J. Barranco Antúnez (MALAGA)

Cristóbal J. Sánchez Peraba (JAEN)

Bartolomé Iniesta Algarra (VALENCIA)

Los ganadores de 1 MOCHILA, 1 CAMISETA y TATUAJES DE TEKKEN 3 han sido:

Jaime Aranda Serralbo (CORDOBA)

Pau David Hernández Monforte (ALBACETE)

Bruno Arroyo Martínez (LERIDA)

David Alvarez Puente (LEON)

Moises Santiago Vázquez (ASTURIAS)

Adrián Del Valle González (BARCELONA)

Abraham Nájera Pascual (LA RIOJA)

Jose Antonio Segador Elvira (VIZCAYA)

Sebastián Fernández Torres (MURCIA)

Marcos Ceada Ramos (HUELVA)

Luis Vicente Paniza Pérez (GRANADA)

Iván Vidal Prieto (CIUDAD REAL)

Aroa Awamleh García (MADRID)

Juan Jesús Pérez Crespo (CADIZ)

Sonia Herrera Infantes (TOLEDO)

Alejandro Díez López (LA CORUÑA)

Sergio Torre Romero (BARCELONA)

Isabel Lozano Martínez (ALICANTE)

Miguel Angel García Puertas (GERONA)

Alberto Gómez Aguilar (SEVILLA)

# NOS VAMOS DE COMPRAS

Para anunciarte en esta sección, llama al teléfono (91) 586 35 76

# JMC

### ACCESORIOS PLAYSTATION Y SATURN

CABLE RGB PSX	1.200
CABLE RGB STEREO + GUNCON	1.600
MEMORY 1 MB	1.250
MEMORY 8 MB	3.000
N-PAL CONVERTER PSX	3.000
MANDO DE COLORES	950
DUO SHOCK COLORES	3.450
ACTION REPLAY SEGA SATURN 4 MB RAM	5.200

DESCUENTOS POR CANTIDADES PARA PARTICULARES Y TIENDAS

<http://www.arrakis.es/~jmorales>

e-mail: [jmorales@arrakis.es](mailto:jmorales@arrakis.es)

C/ QUERO, 39 LOCAL  
METRO ALUCHE, LINEA 5 y 10

Tlf.: 908 60 83 82 / 91 7191819

### ESPECIALISTAS EN IMPORTACION:

JAPON-USA- EUROPA

PSX / NINTENDO 64 / SATURN / NEO GEO CD / CDZ CARTUCHO / NEO GEO POCKET / PC ENGINE-TURBO DUO / DREAM CAST

Metal Gear USA  
Ehrgeiz  
Street Fighter Zero 3  
Silent Hill



Marvel VS SF  
Street Fighter Zero 3  
KOF Collection  
D&D Collection



Castlevania 64  
Rogue Squadron  
Ram Pack  
Zelda 64



Kof'98 Neo-Geo Collection  
Shock Troopers 2  
Real Bout 2  
KOF '96



### OFERTA ESPECIAL NOVIEMBRE

Juegos desde 2.500 hasta 6.000 ptas.

SOLO EN JUEGOS DE IMPORTACION



## DREAM GAMES

Pza del Callao, 1-1ª Planta. 28013 MADRID

Horario: 10:30 a 20:30 De Lunes a Sábados

Teléfono Tienda: 91 - 523 20 87

2 x 1  
EN JUEGOS DE IMPORTACION



2 x 1  
EN JUEGOS DE IMPORTACION



DREAM CAST  
SUPER PRECIO  
CON EL  
SONIC ADVENTURE

### ADAPTADORES NTSC (JAP-USA-EUROPA)

ADAPTACIÓN ESPECIAL NEO-GEO CD (SANGRE EN LOS JUEGOS DE LUCHA Y PANTALLA COMPLETA A 60 HZ)

### ESPECIAL RPG

QUEST 64 (USA) N64  
SAMURAI S. RPG (JAP) NEOGEO /SAT/PSX  
GRANSTREAM SPGA (USA) PSX  
TACTIC'S OGRE (USA) PSX  
PARASITE EVE (USA) PSX  
STAR OCEAN 2 (JAP) PSX  
SAGA FRONTIER (USA) PSX  
MUSASHINDEN (JAP) PSX  
XENOGears (USA) PSX  
LUNAR - 2 (JAP) SAT  
GRANDIA (JAP) SAT  
LANGRAISER V (JAP) SAT  
OGRE BATTLE (JAP) SAT  
FALCOM CLASSICS (JAP) SAT  
SHINNING FORCE III VOL. 1,2 y 3 (JAP) SAT  
PHANTASY STAR COLLECTION (JAP) SAT

### ERÓTICOS

EROTIC MANJONG, 3 Titulos (JAP) NEO-GEO  
NOEL (JAP) PSX  
GALS PANIC SS (JAP) SAT  
YU-NO (JAP) SAT  
CAN CAN BUNNY (JAP) SAT  
BODY SPECIAL 256 (JAP) SAT  
BAKURETSU HUNTER R (JAP) SAT  
FOREVER WHIT YOU (JAP) SAT-PSX

### MANGA

SUPER ROBOT SPIRITS (JAP) N64  
TWINKLE STAR SRITES (JAP) NEO-GEO/SAT  
CAMPEONES (JAP) PSX  
PUÑO ESTRELLA DEL NORTE (JAP) SAT  
ALITA (JAP) PSX  
MÖBIUS LINK 3D (JAP) PSX

PONZANO Nº 72 Madrid Telf: 91 - 553 81 89  
ZONA NUEVOS MINISTERIOS

Teléfono Pedidos para toda España:  
91- 523 20 87 y 929 -11 81 51

SIERRA TOLEDANA Nº 23 Madrid Telf: 91 - 4374979  
ZONA VALLECAS /MORATALAZ



# NOS VAMOS DE COMPRAS

Para anunciarte en esta sección, llama al teléfono (91) 586 35 76

**SERVICIO A DOMICILIO**

Si prefieres pagar más por tus videojuegos preferidos, no es nuestro problema... **NOSOTROS TE ASEGURAMOS EL MEJOR PRECIO EN COMPRA-VENTA-CAMBIO-ALQUILER, O TE DEVOLVEMOS TU DINERO**

SOLICITA INFORMACIÓN O CATALOGO GRATUITO EN EL TLF: 91 381 33 67 FAX: 91 381 06 97 - SOLO EN:

**MEGA JUEGOS**

Centro Comercial Colombia, Avda. Bucaramanga 2, local 218, Madrid 28033.  
http://www.mundivia.es/megajuegos  
e-mail: megajuegos@mundivia.es  
Particulares y Tiendas.  
COMPRUEBALO HOY MISMO.

**GAME MASTER**

GRAN VÍA 80. 2 PLANTA MTR-PLZ ESPAÑA  
TLF/FAX: (91) 548 42 21 CP 28013 MADRID  
LUNES A SABADO 10:30 - 2:00 4:30 - 8:30

**RESERVAS DREAM CAST**

PSX: Beat Mania, Dolphins Dream, Destrega, Toga Max 2

NEO GEO: KOF 98, Neo World Cup 98, Breakers 2

N-64: Hybrid Heaven, Zelda 64, Dracula X 3D

SATURN: D&D Col., Metal Slug 2, Capcom Generations 2, Marvel VS S.F.

**COMPRA-VENTA DE SEGUNDA MANO**  
CLUB DE CAMBIO. OFERTAS IMPORTACION.  
DISTRIBUIDORES A TIENDAS.  
ENVÍOS A TODA ESPAÑA EN 24 H.

**Si quieres ser socio y recibir el catálogo. Tienes dos opciones:**

**Club MICRO GAMES** en Córdoba

**ENVÍOS A TODA ESPAÑA**  
957-401 003

C/Don Lope de los Rios, 28 (Valdeolleros/Sta.Rosa) Avda. Gran Vía Parque esq. Felipe II (Ciudad Jardín)

**\* NOVEDADES con descuentos de hasta 100 pts. y sobre todo GAME BOY 10% de dto. PC- CDROM 15%.**  
**\* CAMBIO (2ª MANO x 2ª MANO) y (2ª MANO x Novedad).**  
**\* VENTA 2ª MANO. Los últimos títulos ya los tenemos.**

**Para todas las consolas y PC CD-ROM**

**1 ¡¡Escribenos!!**  
Manda una carta con 300 pts. en sellos en su interior junto con todos tus datos a:  
MICRO GAMES  
C/Don Lope de los Rios, 28. 14006 Córdoba  
y recibirás este estupendo CATALOGO Nº 6 de 20 pag. con NOVEDADES, CAMBIO Y 2ª MANO.

**2 ¡¡Llámanos!!**  
y pide o cambia cualquier videojuego. ¡Te haremos socio inmediatamente y cuando te llegue el paquete!  
**RECIBIRÁS GRATIS EL CATALOGO**

**EN GANDIA...**

TIENDA ESPECIALIZADA EN JUEGOS DE ORDENADOR Y CONSOLAS

**PC HOBBY MANIA** CONSOLAS

PASEO GERMANIAS, 62 46700 GANDIA (VALENCIA)  
TELF: 96 2877436 / E-mail: rdarmonr@nexo.es

\* ENVÍOS URGENTES A TODA ESPAÑA  
\* COMPRA, VENTA Y CAMBIO DE VIDEOJUEGOS USADOS  
\* ÚLTIMAS NOVEDADES EN JUEGOS Y ACCESORIOS PARA PC Y CONSOLAS  
\* HORARIO: 10:30 A 13:00 Y 17:00 A 20:00  
LUNES CERRADO POR LA MAÑANA

**canadian**

ULTIMAS NOVEDADES

TODO EN:  
PLAYSTATION, SEGA SATURN, NINTENDO 64

G.V. Fernando el Católico, nº 2  
46008 - Valencia (metro Angel Guimera)  
Tel. 96 / 394 30 57

**6º ANIVERSARIO**

500 PTS. DE DESCUENTO EN LOS VIDEOJUEGOS PARA COMPRAS SUPERIORES A 5.000 PTS. (EXCEPTO OFERTAS). VIGENCIA NOVIEMBRE

**START GAMES**

NEW TELEFONO ESPECIAL CAMBIOS  
939.90.16.16

POR CADA COMPRA REGALO CAMISETA START GAMES

EMAIL: ISAN@AERANIS.ES

**CAMBIO DE JUEGOS X 1.000 PTS N-64-PSX-SATURN**  
ENVÍOS EN 24 HRS RECOGIDA GRATUITA EN TODA ESPAÑA  
CAMBIA TU VIEJA CONSOLA X UNA DE ÚLTIMA GENERACION  
COMPRA-VENTA-CAMBIO DE CONSOLAS Y VIDEOJUEGOS NUEVOS Y USADOS

TUS: JUAN CARLOS 1.47 BONO GUARNER, 10 CRISTÓBAL SANZ, 26 Cronista Ramigio Vicedo, 3  
TIENDAS JUNTO PLZA CASTELAR JUNTO ESTACIÓN RENFE FAX-96-5389189 TLF-96.5525164  
EN: ELDA (ALICANTE) ALICANTE ELCHE (ALICANTE) ALCOY (ALICANTE)

**ups**

C/Arenal 8 - 1ª Planta  
28.013 Madrid. Tlf. (91) 523 23 93  
UPS Entrega en 24-48 horas

**CHOLLO GAMES**

VIDEOJUEGOS®

**ups**

C/Benito Gutierrez 8  
28.008 Madrid. Tlf. (91) 549 78 25  
UPS Entrega en 24-48 horas

**JUEGOS PLAYSTATION IMPORTACION**

USADO	NUEVO	USADO	NUEVO
CAPITAN COMMANDO	12.900	POLICENAUTS	7.900
VAMPIRE SAVIOR	12.900	PRETTY SAMMY	5.900
LIBERO GRANDE	12.900	RIVAL SCHOOL	8.900
CAPCOM GENERATION 3	12.900	THUNDERFORCE V	6.900
METAL GEAR	8.900	TOBAL 2	6.900
3 X 3 EYES	9.900	TOKIMEKI	5.900
ALICE IN CYBERLAND	4.900	TRAP GUNNER	7.900
BASTARD	7.900	VELDESEBA	4.900
BLUE FOREST	4.900	X MEN VS S.FIGHTER	5.900
BUSHIDO BLADE 2	4.900	Z GUNDAM	6.900
CAPCOM GENERATION	7.900		
CAPCOM GENERATION 2	7.900		
CRISIS BEAT	7.900		
CROSSWORLD	4.900		
DARIUS GAIDEN	5.900		
DBZ LEGEND	6.900		
EBEROUGE	4.900		
EVANGELION	7.900		
FOREVER WITH YOU	6.900		
GUILTY GEAR	6.900		
GUNDAM	4.900		
GUNDAM 2.0	6.900		
GUNDAM PERFECT ONE	7.900		
HEAVEN'S GATE	3.900		
HEROINE DREAM	4.900		
KOF 96	7.900		
MEGASEED	3.900		
BRAVE FENDER MUSHASHI	8.900		
NOEL	6.900		
NOEL LA NEIGE	6.900		
NOT TREASURE HUNTER	6.900		
PANDORA	2.900		
PET IN THE TV	4.900		
POCKET FIGHTER	7.900		

**PSX (USA) RPG EN INGLES**

PERSONA	10.900
DRAGONSEED	10.900
KARTIA	10.900
OGRE BATTLE	11.900
BREATH FIRE 3	6.900
GRANSTREAM SAGA	10.900
MASTER OF MONSTERS	CONSULTAR
XENOGARS	11.900
KAGERO (EVIL DECP 2)	10.900
METAL GEAR	CONSULTAR

**PARASITE EVE**  
10.900

**TALES OF DESTINY**  
10.900

Incluye CD con demos de F. Fantasy VIII y Xenogears

**NEO GEO POCKET**

YA DISPONIBLE

**SEGA NOMAD**

Compatible con mas de 500 juegos de Mega Drive

Consola + Battery Pack + 1 juego = 35.000 Ptas.

**SEGA SATURN IMPORTACION**

USADO	NUEVO	USADO	NUEVO
CAPCOM GENERATION 3	10.900	LAST BRONX	3.900
SHINING FORCE 3 SCENARIO	10.900	LINKE LIVER STORY	3.900
MONSTER MAKER	12.900	MACROSS	8.900
MARVEL VS S. FIGHTER	CONSULTAR	OGRE BATTLE	5.900
D&D COLLECTION	CONSULTAR	POCKET FIGHTER	7.900
NOEL 3	12.900	SAMURAI 3 + RAM	6.900
COTTON BOMBERANG	10.900	SAMURAI IV + RAM	8.900
FALCON COLLECTION 2	10.900	STREET FIGHTER INTERA	4.900
STRIKERS 1945 2	10.900	SLAYER ROYAL	4.900
DENSHA DE GO EX	11.900	STREET FIGHTER COLL	6.900
		THUNDERFORCE V	6.900
		TOKIMEKI FUJISAKI	4.900
		VAMPIRE SAVIOR + RAM	9.900
		VF KIDS	1.900
		X MEN VS SF	7.900
		ZORK	4.900
		CAPCOM GENERATION	7.900
		CAPCOM GENERATION 2	7.900
		CASTLEVANIA	7.900
		EVE	7.900
		EVE BUST ERROR	9.900
		GAL JAM	5.900
		GRADUATION S	5.900
		GT 24	6.900
		GUNDAM 3	4.900
		IUNA REMIX	8.900
		POLICENAUTS	6.900
		QUO VADIS	2.900
		REAL BOUT SPECIAL	6.900
		ULTRAMAN	4.900

**DE COLECCIÓN**

SNES JAP	8.900	MUSCLE FIGHTER	3.900
RANMA RPG SNES	8.900	OGRE BATTLE	5.900
SHOOTING COL.	8.900	HOKUTO NOKEN VI	9.900
FINAL FANTASY V	9.900	HOKUTO NOKEN VII	9.900
DBZ RPG	10.900	SONG MASTER	4.900
DBZ RPG 2	8.900	SYLVA SAGA 2	3.900
NOSFERATU	4.900	SAMURAI SPIRITS	3.900
ADVANCED V.G	4.900	CAMPEONES V	12.900
ARKANOID	3.900	CAMPEONES J	12.900
BASTARD	5.900		
MAZINGER Z	5.900		
DRAGON BALL	2.900		
DRAGON BALL Z 2	3.900		
DRAGON BALL Z 3	6.900		
COTTON	4.900		
FAR EAST EDEN	3.900		
FIRE EMBLEM	9.900		
GUN HAZARD	5.900		

**LYNX**

CONSOLA	7.900	AWESOME GOLF	1.900
		BASEBALL HEROES	1.900
		BASKETBRAWL	5.900
		BATTLEWHEELS	9.900
		BATTLEZONE 2000	9.900
		BLOCKOUT	1.900
		BLUE LIGHTNING	8.900
		CHECKERED FLAG	2.900
		CHIP'S CHALLENGE	1.900
		CRYSTAL MINES 2	1.900
		DESSERT STRIKE	9.900
		DINOLYMPICS	6.900
		DIRTY LARRY	5.900
		DOUBLE DRAGON	9.900
		DRACULA	6.900

**EUROPEAN SOCCER**

GAUNTLET III	2.900	NINJA GAIDEN 3	6.900
GORDO 106	6.900	PITFIGHTER	5.900
HOCKEY	1.900	POWER FACTOR	5.900
JOUST	7.900	ROBOTRON 2084	1.900
KLAX	1.900	SUPER OFF ROAD	9.900
LEMMINGS	consultar	SWITCHBLADE 2	5.900
MALIBU VOLLEYBALL	6.900	TOKI	6.900
MISSILE COMMAND	6.900	ULTIMATE CHESS	8.900
SUPER ASTEROIDS	9.900	WARBIRDS	9.900
N.F.L. FOOTBALL	2.900	WORLD C. SOCCER	9.900
NINJA GAIDEN	6.900	ZARLOR MERCENARY	2.900

**RAIDEN** **BUBBLE TROUBLE** **FAT BOBBY**

**DESCUENTOS A TIENDAS**  
STOCK PARA TODOS LOS SISTEMAS DE 8 A 64 BITS

**COMPRAMOS TUS JUEGOS DE NINTENDO 64, PLAYSTATION Y NEO GEO. Y CONSOLAS NEOGEO**



GRUPO  
**M-G-K**  
INTERNATIONAL



PLAZA MIGUEL HERNÁNDEZ, 2 - APARTADO CORREOS 390  
03180 TORREVIEJA (ALICANTE)

**TELÉFONO: 965 71 80 79**

**FAX: 965 70 38 35**

**~ ENTREGAS POR SEUR 24 HORAS ~**

**¡ NO BUSQUES MAS !**

**M-G-K**

**TIENE TODAS LAS ÚLTIMAS NOVEDADES  
AL MEJOR PRECIO**

**PARTICULAR O TIENDA:  
¿ PORQUÉ LLAMAR A OTROS SITIOS ?**

**EN M.G.K ENCONTRARÁS  
UNA GRAN VARIEDAD DE  
JUEGOS + CONSOLAS + ACCESORIOS**

**PlayStation™ NINTENDO 64  
GAME BOY™ SEGA SATURN™ PC**

**PROFESIONAL / PROYECTO DE APERTURA**

**¡ RAPIDO ! ~ ÚNETE A NUESTRA RED Y APROVÉCHATE DE MUCHÍSIMAS VENTAJAS.  
LLÁMANOS Y TE INFORMAREMOS DE TODOS NUESTROS SERVICIOS.**

**ÚLTIMA  
NOVEDAD  
M-G-K**



**VOLANTE POWER-PRO**

**COMPATIBLE CON  
PSX-SS-N64**

**CON VIBRACION, CAMBIO DE MARCHAS,  
ACELERADOR, EMBRAGUE, FRENO Y  
FRENO DE MANO**



**VISITE NUESTRO HOMEPAGE ~ WWW.MGK.ES**

**TIENDAS  
DISTRIBUIDORES  
M-G-K**

**BALEARES**

MAHON MENORCA: C/. OBISPO IEVERO, 15  
TEL. 971 36 61 72

IBIZA: C/. VÍA PÚNKA, 5 ~ TEL. 971 39 91 01

**MALLORCA**

MANACOR: C/. BAIX DES CÖS, 39

ARENAL: C/. MARINETA, 5 TEL. 971 44 51 06

**BARCELONA**

C/. NIKARÁGUA, 57-59 ~ TEL. 934 10 55 95

C/. BEGUR, 38 ~ TEL. 934 31 62 34

GRAN VÍA, 1087 ~ TEL. 912 78 23 87

BERNARD METGE, 6-8 ~ TEL. 932 78 07 69

TERRASSA: AVDA. JACQUARD, 35

TEL. 937 85 37 54

STA. M<sup>a</sup> DE PALAUTORDERA:

C/. MAYOR, 31 - 1<sup>o</sup> ~ TEL. 938 48 03 545

**BILBAO**

BARRIO IANTUTXU

C/. PARTICULAR DE ALLENDE, 10

TEL. 944 73 31 41

CASCO VIEJO: C/. BELOSTIKALLE, 18

TEL. 944 15 56 42

**BLANES**

C/. HORTA D'EN CREUS, 40 ~ TEL. 972 35 24 84

**GRANADA**

CONCHA ESPINA, 16 ~ TEL. 958 12 80 21

**ISLAS CANARIAS**

LAS PALMAS

ARGUINEGUIN: C/. ANGEL GUIMERAL, 3

TEL. 928 15 14 35

SANTA CRUZ DE TENERIFE

GRANADILLA: C/. SAN FRANCISCO, 3

TEL. 922 77 19 04

LA LAGUNA: C/. LAS NIEVES, 18 FINCA ESPAÑA

TEL. 922 65 76 05

FUERTEVENTURA

PUERTO DE ROSARIO: C/. 23 DE MAYO, 89

TEL. 928 53 00 56

**LA CORUÑA**

C/. MENDEZ PIDAL, 8

TEL. 981 23 30 42

**LLEIDA**

CORREGIDOR EXOFET, 16 ~ TEL. 973 22 10 64

**LUGO**

C/. GUARDIAS, 5-7 CENTRO ~ TEL. 982 30 32 83

FOZ: C/. CURROS ENRIQUEZ, 10 ~ TEL. 982 13 35 01

**MADRID**

C/. CARLOS HERNANDEZ, 14

TEL. 911 77 15 62

COLLADO VILLALBA:

ALCAZAR DE TOLEDO, 35 - LOCAL 1

TEL. 918 49 18 05

**SAN SEBASTIAN**

PASEO DE ERRONDO, 4 ~ TEL. 941 46 23 63

**SEVILLA**

C/. SALINEROS, 5/N ~ TEL. 954 95 00 33

LAS CABEZAS: PLAZA DE LOS MARTIRIOS

TEL. 907 11 85 43

UTRERA: JUAN XXXIII

TEL. 907 11 85 43

**VALENCIA**

C/. MAESTRO GOZALBO, 11

TEL. 963 74 37 92 / 963 55 24 68

**VIZCAYA**

SANTURCE: C/. DE LA PORTALADA, 2

TEL. 944 81 27 16



# PC Plus

La revista profesional para todos los usuarios de PC

Número de noviembre  
ya a la venta

## A todo tren



Saber escoger el software 3-D más adecuado

Chipsets 3-D: guerra sin cuartel por la primacía del mercado

La conexión de periféricos más rápida gracias a USB

Windows NT 5 empieza a enseñar sus cartas

Poser 3, Premiere 5.0, Solid Edge 5, HP 2000 CN y muchos productos más

Con este número  
**SUPER CD-ROM  
DE REGALO**



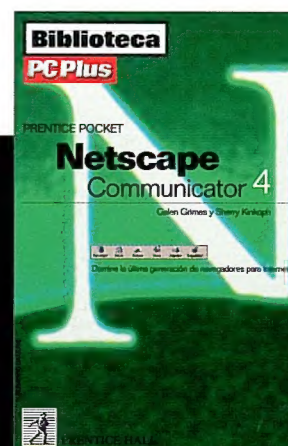
**FreeHand 5.0**  
PROGRAMA COMPLETO...

**... y además:**

WinFAX Pro 9.0, WinLab 32,  
Motocross Madness, Panda antivirus  
y muchos programas más...

**PC Plus**  GRUPO ZETA

Y también el libro  
**Netscape  
Communicator 4**



**Netscape  
Communicator 4**  
Domine la última  
generación de  
navegadores para  
Internet



PRENTICE HALL

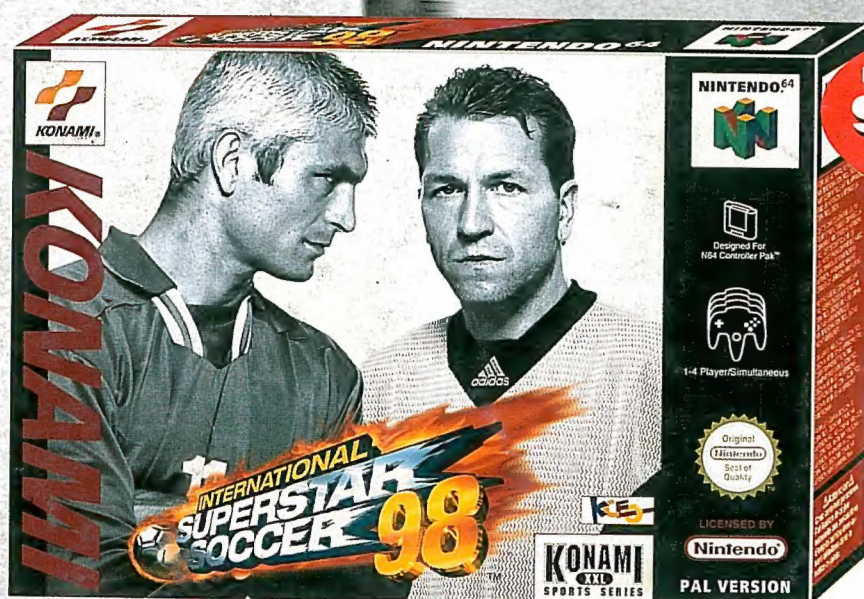
**aire fresco para el mundo de la informática**





# LLEGÓ LA HORA DE LA VERDAD

ESTA PROHIBIDO COPIAR Y ALQUILAR ESTOS JUEGOS ASI COMO SU VENTA DE SEGUNDA MANO.



PVP  
RECOMENDADO  
**9.900**  
Ptas.

**EL VERDADERO MUNDIAL COMIENZA AHORA.**

TODAS LAS SELECCIONES NACIONALES  
SE HAN RESERVADO PARA ESTA CITA A LA QUE NINGÚN  
GRAN JUGADOR DEBE FALTAR. SI TE GUSTA EL FÚTBOL  
DE VERDAD, YA ESTÁ AQUÍ LO QUE ESTABAS ESPERANDO:  
ISS '98 PARA NINTENDO 64 E ISS PRO '98.

**KONAMI, SIEMPRE, TE DA JUEGO.**



PVP  
RECOMENDADO  
**9.490**  
Ptas.

